2'99 €

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo®

POKéMON

Mapa de Kanto

PÓSTER DOBLE
MAPAS DE KANTO

¡DOS GUÍAS COMPLETAS GALÁCTICAS!
STAR WARS EPISODIO III
LEGO STAR WARS

¡INVADIRÁN TU DS, GBA Y CUBE!

MADAGASCAR™

¡QUÉ ANIMALADA!

¡Alucina con los juegos de la película del verano!

¡REPORTAJE ESPECIAL!
TODO SOBRE
Harry Potter y el Cáliz de Fuego

Nº 151 JUNIO 2005

00151
8 424094 810024

¡TODAS LAS NOVEDADES PARA NINTENDO DS!




DE LOS CREADORES DE SHREK Y El Espantatiburones
NYC
NO NACIERON EN LA SELVA...
LES DESPACHARON ALLÍ
NYC
DREAMWORKS
MADAGASCAR
DREAMWORKS ANIMATION SKG PRESENTA UNA PRODUCCIÓN PDI/DREAMWORKS "MADAGASCAR" MÚSICA DE HANS ZIMMER
ESCRITA POR MARK BURTON & BILLY FROLICK Y ERIC DARNELL & TOM McGRATH CO-PRODUCTORA TERESA CHENG PRODUCIDA POR MIREILLE SORIA DIRIGIDA POR ERIC DARNELL TOM McGRATH
PDI
united international pictures
www.madagascar.uip.es
© 2005 DreamWorks Animation LLC and DreamWorks LLC Madagascar TM DreamWorks Animation LLC
17 DE JUNIO EN CINES
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

SUMARIO Nº 151 JUNIO 2005



PORTADA

MADAGASCAR aterriza en GameCube y Nintendo DS.

Los animales más locos de Dreamworks estrenarán aventura plataformera en las consolas Nintendo.

PÁGINAS 18 Y 20



PÓSTER DOBLE

TODOS LOS MAPAS DE ROJO Y VERDE pág. 43

PREVIEW

BATMAN BEGINS El nuevo hombre murciélago te va a sorprender.

Prepara un juego oscuro con fases de conducción al límite.

PÁGINA 24





GUÍA

Paso a Paso, acaba con **STAR WARS EPISODIO III**

Solución completa para la aventura «LEGO Star Wars» y el alucinante beat'em up «Star Wars Episodio III».

PÁGINAS 66 Y 72

REPORTAJE

Todo lo que tienes que saber sobre el próximo éxito de **HARRY POTTER**

Visitamos los estudios de cine y las oficinas de EA en Londres. ¡Información exclusiva!

PÁGINA 14

NOVEDAD

YOSHI'S TOUCH & GO! se pasea en DS

¡Te toca cuidar del dino verde usando sólo el puntero!

PÁGINA 38

SUPER CONCURSO PROJECT RUB

Regalamos 7 Nintendo DS y 20 Project Rub

pág. 34

James Bond volverá con más acción y un **nuevo rostro.**

EL NUEVO 007 VENDRÁ «DESDE RUSIA CON AMOR»

Electronic Arts acaba de anunciar un nuevo juego protagonizado por James Bond, que tendrá la cara y el cuerpo del actor Sean Connery.

El agente secreto más famoso del mundo va a volver a GameCube de la mano de Electronic Arts. Pero esta vez el protagonista no va a ser un malvado, como ocurrió en «GoldenEye Rogue Agent», sino el propio Bond. Aunque **tampoco va a ser el típico Bond al que nos hemos acostumbrado** a ver estos últimos años. Vamos, que no va a tener el careto de Pierce Brosnan, no, qué va, sino el de otro actor más... veterano. **Nada menos que el genial Sean Connery.**

Y ésta no va a ser la única novedad que nos espera en este nuevo Bond. De hecho, el mayor cambio que apreciaremos respecto a juegos anteriores es que **se dirá adiós a la clásica perspectiva en primera persona.** El desarrollo será en tercera persona, de modo que siempre **veremos a Bond de cuerpo entero,** todo elegante, luciendo su palmito. Esto hará que la clásica acción (que la tendrá, y mucha) dé **un giro mucho más aventurero, hacia un estilo muy «Splinter Cell»**, lo que significa que el sigilo, la investigación y el uso de gadgets serán fundamentales.

El argumento seguirá el guión de **«Desde Rusia con Amor», una de las pelis más conocidas de Sean Connery,** aunque se incluirán nuevas tramas, más inventos para Bond y una buena cantidad de personajes creados para el juego. Esto no significa que no vayamos a ver caras conocidas, como la de la encantadora Tatiana Romanova o la de la mortífera Rosa Klebb.

Como guinda, **Connery se ha implicado al máximo en el proyecto y, aparte de ceder su rejuvenecida imagen** al agente 007, también le pondrá la voz. Todo un lujo que llegará a GameCube en noviembre, para gozo de los fans de 007, y de Sean Connery.



¡Esto son recursos! *En esta nueva aventura, Bond no se limitará a disparar. El agente estará preparado para todo, incluso para pilotar un "jet pack" por las calles londinenses.*

EL TUNING MÁS FLIPANTE YA TIENE CONTINUACIÓN

EA lanzará «Need For Speed Most Wanted» el próximo noviembre.

Si ya estás echando de menos nuevos juegos de velocidad para tu consola, no te preocupes, porque EA acaba de anunciar **«NFS: Most Wanted», para GC, GBA y DS.** El juego seguirá la base del exitoso «NFS Underground 2». Ya sabes, los coches más molones, flipantes carreras nocturnas por toda la ciudad y tuning a saco para convertir tu máquina en la más alucinante del planeta. Empieza a calentar motores, chaval, porque lo esperamos para **primeros de noviembre.**



¡CORRE POPEYE, CORRE MÁS!

Popeye va a protagonizar un original juego de carreras para tu Game Boy.

En junio, tendremos a Popeye en nuestras portátiles. Será una **originalísima mezcla de plataformas y carreras de avance lateral.** Manejaremos al marino, a su novia Olivia, a Wimpy o a Brutus, y con cada uno deberás ser **el primero en alcanzar el final de fase y acabar con la malvada Bruja del Mar.** Para conseguirlo vale todo, desde usar objetos que aumenten tu velocidad hasta pilotar cohetes, y montar en dinosaurios o pollos. Habrá cuatro modos de juego y un multi para 2, o sea que será variadito. Y por la calidad gráfica, qué decir, colorista y chulísimo, como se ve en las pantallas.



Popeye y compañía correrán a tope en cada fase para ser los primeros en llegar a meta.



Aunque empezaremos las carreras a pie, después usaremos coches, barcos, ¡dinos!

Es Connery, Sean Connery. El veterano actor protagonizó algunas de las películas más famosas del agente. Como veis, no ha pasado de moda, y ahora se estrenará en videojuego poniendo cara y cuerpo al protagonista de «Desde Rusia con amor», uno de sus grandes éxitos.

Bond, el sigiloso. James Bond sabe que para ser un buen agente secreto debe pasar desapercibido, así que esta vez se encargará de misiones de infiltración y sigilo.

De película. «Desde Rusia con Amor» seguirá el argumento de la peli y mostrará los mismos lugares y personajes, más otros totalmente originales.

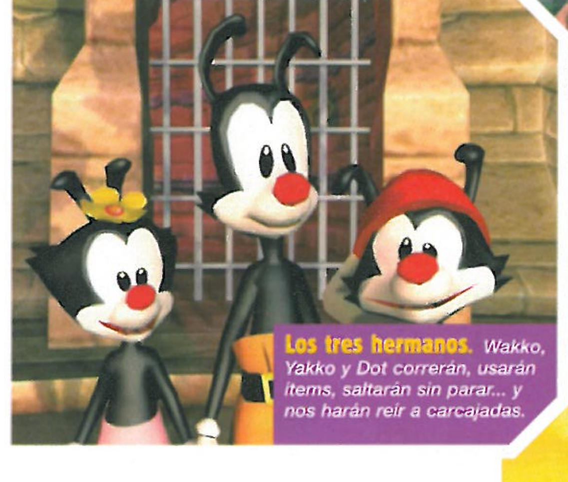
Acción a tope. Aunque esta vez no todo será acción, continuará siendo protagonista, con momentos así de espectaculares. ¡No podremos bajar la guardia ni un segundo!

ESTE VERANO NOS LO PASAREMOS EN GRANDE CON LOS ANIMANIACS

«Animaniacs: The Great Edgar Hunt» llegará a GameCube como una divertida aventura 3D.

La divertida serie de dibujos animados 'Animaniacs' va a hacer su aparición en GameCube. ¡Tachán! El título del juego será «Animaniacs: The Great Edgar Hunt» y tendrá forma de **aventura 3D en tercera persona que nos llevará a lo largo del colorido y originalísimo mundo de los Animaniacs.**

Junto a los tres alocados hermanos (Wakko, Yakko y la pequeña Dot) recorreremos seis enormes niveles en busca de los trofeos perdidos de Edgar. **Cada prota tendrá habilidades propias** que les ayudarán a resolver puzzles, superar obstáculos y vencer a los enemigos que se vayan poniendo por delante. También saldrán otros personajes de la serie, como Pinky y Cerebro, que nos propondrán 5 minijuegos diferentes. Estáte atento, llegarán muy pronto a tu CUBE.



Los tres hermanos. Wakko, Yakko y Dot correrán, usarán items, saltarán sin parar... y nos harán reír a carcajadas.



«SPARTAN», LOS NUEVOS GUERREROS DE CUBE

En septiembre, Sega lanzará un juego de acción explosivo.

«Spartan: Total Warrior» será el nuevo juegazo que Sega prepara para GC. Una aventura de acción en la que nos convertiremos en un guerrero que se ve envuelto en épicas batallas entre gigantescos ejércitos y monstruos mitológicos. Lo más impresionante es que **los combates pondrán en pantalla a cientos de soldados que se moverán a las mil maravillas por enormes escenarios** que irán desde áridos campos hasta el Coliseo Imperial de Roma.



Juego épico. «Spartan» nos ofrecerá espectaculares batallas entre ejércitos.

El héroe. *El protagonista será un guerrero de la antigüedad, tipo Ulises o Aquiles, que con su espada y escudo hará frente a las hordas de enemigos humanos y mitológicos. Afortunadamente estará preparado para todo y realizará montones de combos y ataques especiales que le ayudarán a defenderse.*

EA PREPARA NUEVA ENTREGA DE LOS SIMS PARA GAME BOY

Un modo para 2 jugadores y muchas sorpresas para este esperado juegazo.

El juego más exitoso de los últimos años prepara nueva entrega, y Game Boy va a ser la consola donde más lucirá. **En «Los Sims 2», estos pequeños seres virtuales van a estar más vivos que nunca.** Como siempre, llevarán su propia vida, es decir comerán, irán al trabajo, se interrelacionarán... Pero **esta vez el juego estará dividido en episodios.** Cada uno empezará en una casa básica y **el objetivo será cumplir las aspiraciones de nuestros personajes.** Si conseguimos mantener felices a nuestros Sims, ganaremos extras como ítems especiales, nuevos personajes o episodios adicionales. ¡Y habrá un modo para 2 jugadores! Aún no se sabe la fecha exacta, pero estará antes de final de año.



«Los Sims 2» nos ofrecerá muchas más posibilidades de personalización que el juego original. Además, el desarrollo dividido en episodios y misiones le dará más profundidad.

PAC-MAN CELEBRARÁ SUS 25 AÑOS CON UN BOMBAZO

«Pac-Man World 3» llegará a GameCube en otoño... ¡como una aventura 3D!

En Namco están de fiesta porque su más aclamado héroe, el mítico Pac-Man, cumple nada más y nada menos que 25 añitos. Y qué mejor manera de celebrarlo que invitándole a protagonizar una nueva y emocionante aventura. «Pac-Man World 3» llegará en otoño y llevará al héroe amarillo a recorrer los escenarios 3D del mundo espectral en el que habitan los fantasmas. Allí tendrá que **saltar, escalar, golpear, coleccionar ítems...** Pero esta vez el peligro será tan grande que no bastará sólo con eso. ¡Pac-Man **tendrá que aliarse con sus viejos rivales,** los fantasmas, para sobrevivir! ¡Controlaremos a dos de ellos, a Pinky y a Clyde! Por supuesto, como regalo de aniversario el juego incluirá el «Pac-Man» original, el de la recreativa de 1980. Seguro que los jugones más veteranos ya están soltando una lagrimita. ¡Qué bonito!





¿Imagináis a Pac protagonizando una aventura de acción? Pues mirad qué buena pinta va a tener.

NINTENDATA

2.000.000 Nintendo DS se han vendido ya en Estados Unidos. Y en junio llega un nuevo color, que va a empujar aún más el tema.

200.000 Nintendo DS han salido de las tiendas inglesas en sólo 6 semanas. Los juegos favoritos: Mario 64DS y Wario Touched!

1.500.000 «Pokémon Esmeralda» se han vendido en Japón este año.

200.000 «Resident Evil 4» ya están en las CUBE de otros tantos usuarios europeos.

40 de 40 La puntuación que le ha dado la prestigiosa revista Famitsu a «Nintendogs».

NINTENDO DS

ESTOPA

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR.

·Descúbre una nueva manera de comunicarte.

·Chatea y manda dibujos sin que nadie de alrededor se entere.

JOSE

Despierta!!

DAVID

JOSE

A TOCAR!!

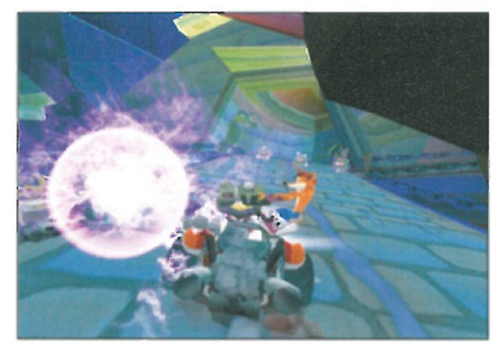
3D

¡A TOCAR!

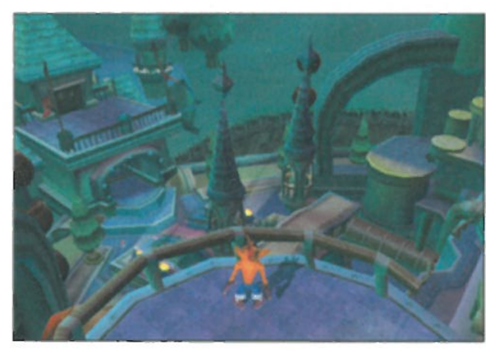
LA NUEVA CARRERA DE CRASH

En «Crash Tag Team Racing», de Vivendi, las carreras serán en coche y a patita.

Crash Bandicoot está entrenando duro para que su próxima aventura, que llegará en otoño, sea todo un éxito. En principio, «Crash Tag Team Racing» será **un juego de carreras, tipo «Mario Kart»**. Ya os podéis hacer una idea: **originales circuitos llenos de atajos,** montones de trampas e ítems que lanzar contra nuestro adversarios. Pero habrá **muchos elementos originales,** como que fusionaremos temporalmente nuestro coche con el de un rival para formar un mega vehículo de alta tecnología que arrasará con todo lo que se ponga por delante. Aunque lo mejor será que **podremos bajarnos del coche** para explorar a pie los escenarios. Esto nos permitirá rebuscar en todos los rincones, algo clave para encontrar nuevas piezas para el vehículo y desbloquear pistas especiales. Además, también hay en marcha una versión para Nintendo DS, que le sacará el máximo partido a la conexión inalámbrica de la consola. ¡Agárrate que vienen curvas!



Valdrá todo para eliminar a los rivales, hasta fusionar nuestro coche con otro para crear una supermáquina.

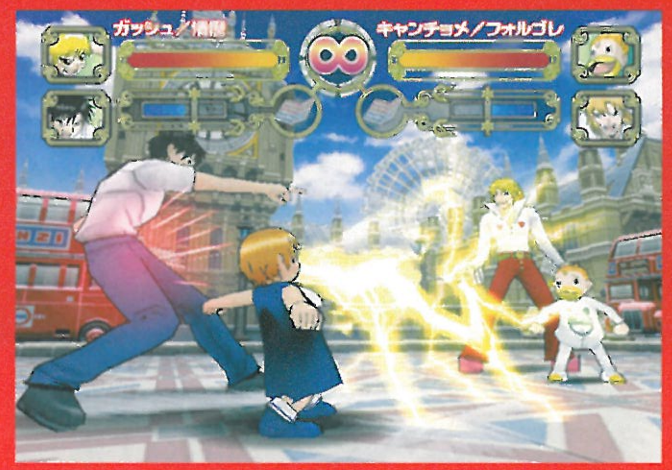


La gran novedad de este juego es que nos bajaremos del coche para investigar los escenarios a fondo.

¡LLEGA EL JUEGO DE LUCHA MÁS ROMPEDOR!

En agosto, Bandai nos traerá acción y combate en «Zatchbell».

«Zatchbell» será el próximo juego de lucha que disfrutaremos en GC. **Basado en una popular serie de dibujos japonesa,** nos presentará **espectaculares combates de dos contra dos en 18 escenarios diferentes,** todo con una **estética manga súper atractiva.** El argumento nos meterá en el enfrentamiento definitivo entre los seres de una poderosa raza, los Mamodo. Pero estos personajes no pueden usar sus increíbles libros de hechizos a menos que encuentren un compañero humano. Y aquí empieza el combate, o empezará... a partir de agosto.



Los protagonistas, los seres de la raza Mamodo, necesitarán un compañero humano para luchar, así que los combates enfrentarán a dos contra dos.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Madagascar – Activision	**3 junio**
Batman Begins – EA	**15 junio**
Medal of Honor: European Assault – EA	**15 junio**
Geist – Nintendo	**julio**
Los 4 Fantásticos – Activision	**julio**
Spartan Total Warrior – Sega	**septiembre**
FIFA 2006 – EA	**octubre**
Marvel Némesis –EA	**octubre**
Harry Potter y el Cáliz de Fuego –EA	**noviembre**

Game Boy Advance

Batman Begins – EA	**15 junio**
Madagascar – Activision	**3 junio**
Los 4 Fantásticos –Activision	**julio**
Driver 3 – Atari	**septiembre**

Game Boy Advance

Madagascar – Activision	**3 junio**
GoldenEye Rogue Agent – EA	**junio**
Another Code – Nintendo	**junio**
Ultimate Spiderman – Activision	**septiembre**
FIFA 2006– EA	**octubre**
Harry Potter y el Cáliz de Fuego– EA	**noviembre**

UNA AVENTURA DE PLASTILINA

Wallace y Gromit van a hacernos reír en CUBE con «The Curse of the Were-Rabbit».

Esta divertida pareja de plastilina protagonizará un nuevo juego para GC. Será una **aventura 3D con unos gráficos impresionantes y estará inspirada en la próxima película** de estos simpáticos personajes. Además, Aardman Animations, los creadores de Wallace y Gromit, están colaborando con Frontier en el desarrollo del juego, así que ¡risa asegurada!



Wallace y su inteligente perro Gromit aparecerán en GameCube con su estupendo aspecto de plastilina.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS MEJORES DEL 2004 **Pack GC Pokémon Colosseum** Miguel Lara Barahona Ostos (Córdoba), **Pack GC Mario Kart DD!!** Josep Oriol Guinovart (Tarragona), **Pack GBA Mario vs Donkey Kong** Jesús Gutiérrez Mesa (Castellón), **Pack GBA Zelda the Minish Cap** Angel Martínez (Madrid)

NINTENDO DS







¡COGE AIRE!

· Yoshi anda entre nubes, márcale el camino hasta su destino final, gracias a la pantalla táctil y despeja cualquier obstáculo soplando fuerte.

¡A TOCAR!



Los **lectores eligieron** los mejores juegos del año



EL PRESENTADOR

Pablo Carbonell, todo un personaje de los 80... y de los 90 y de estos días, se encargó de conducir el acto. Lo suyo, está claro, es dar el cante. Fijaos en el esmoquin.

UN BUEN AMBIENTE

Sí, selecto. En el centro, J. Carlos García, el dire de N.A., charla con Rafa Martínez, director comercial y marketing de Nintendo, y David Rodríguez, jefe de ventas Nintendo.



EL GRAN PREMIO

¡Qué envidia, Roberto R. Rollón! El director de marketing de Ubisoft se llevó el Smart Coupé que sorteamos. Aquí está con José Colino, director comercial de Hobby Press.

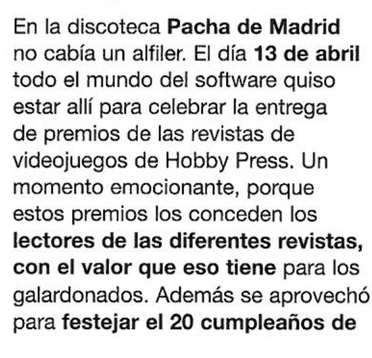
¡QUÉ FIESTÓN!

Qué mejor broche para cerrar los Hobby Premios 2005 que la actuación en directo de los Toreros Muertos. Con sus temas de siempre, nos hicieron disfrutar a tope.

GRAN GALA DE LOS HOBBY PREMIOS 2005

Fiesta sonadísima para entregar los premios a los mejores juegos del año. Las revistas de videojuegos de Hobby Press organizaron un buen "sarao", al que no quiso faltar nadie.





En la discoteca **Pacha de Madrid** no cabía un alfiler. El día **13 de abril** todo el mundo del software quiso estar allí para celebrar la entrega de premios de las revistas de videojuegos de Hobby Press. Un momento emocionante, porque estos premios los conceden los **lectores de las diferentes revistas, con el valor que eso tiene** para los galardonados. Además se aprovechó para **festejar el 20 cumpleaños de la revista Micromanía,** que siempre ha sido un referente en el universo de los videojuegos. Y como la cosa iba de los 80 (sí, una cuentecita basta para calcular que Micromanía nació en 1985), pues quién mejor para conducir la entrega que **Pablo Carbonell, el líder de los Toreros Muertos.** Sí hombre, ese grupo que protagonizó la famosa movida madrileña (con su "agüita amarilla" y tal). Pues nada, el señor Carbonell se encargó de presentar los premios y de hacer unos cuantos chistes bien recibidos por la audiencia que llenó la disco. Y un poco más tarde, cuando se terminaron de entregar los 25 premios que dimos, los **Toreros Muertos se marcaron un concierto de aúpa,** con el público entregado, y como prometimos que iba a haber movida, hicimos un gran concurso con premio gordo incluido: un Smart coupé que encontró piloto.

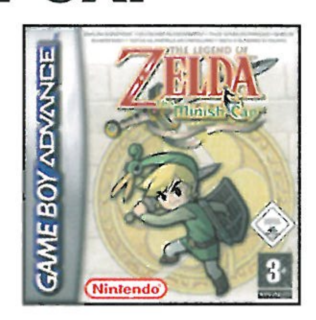
¡Entregamos los premios!

Los directores de marketing, jefes de prensa, brand managers y otros cargos, recogen los premios que concedieron los lectores de las diferentes revistas de Hobby Press.

LOS TROFEOS DE NINTENDO ACCIÓN

JUEGO DEL AÑO PARA GB ADVANCE
ZELDA: THE MINISH CAP





RECOGIÓ EL PREMIO:
Ernesto Fernández-Maquieira, Brand Manager de Nintendo España
Nintendo barrió en los premios a los mejores de Game Boy Advance. Pero fue Zelda quien se llevó el gato al agua.

Y LOS FINALISTAS
2º. Zelda: NES CLASSICS
3º. Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

JUEGO DEL AÑO PARA GAMECUBE
METROID PRIME 2: ECHOES





RECOGIÓ EL PREMIO:
Nicolás Wegnez, Jefe de Marketing de Nintendo España
Nicolás es ya todo un experto recogiendo nuestros premios. Aunque él también tuvo que reconocer que Metroid 2 fue toda una sorpresa. Pero os convenció a todos.

Y LOS FINALISTAS
2º. Pokémon Colosseum
3º. Tales of Symphonia

PREMIOS ESPECIALES DE HOBBY PRESS



COMPAÑÍA REVELACIÓN
UBISOFT

RECOGIÓ EL PREMIO:
Roberto Rodríguez Rollón, Director de Marketing de Ubisoft España
Con juegazos como Splinter Cell Chaos Theory o Prince of Persia, no es de extrañar que Ubisoft se alzara con este goloso premio. Enhorabuena, Roberto.



MEJOR COMPAÑÍA
ELECTRONIC ARTS

RECOGIÓ EL PREMIO:
Nicola Cencherle, Director de Marketing de Electronic Arts España
Electronic Arts es el merecido dueño del trofeo a la mejor compañía del año. De allí han salido clásicos de la talla de Need for Speed, Medal of Honor, Harry Potter o cualquiera de los FIFA.



A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL
Mª JESÚS LÓPEZ

Directora de Negocios de Sony Computer Entertainment España
Felicidades, María Jesús. Una carrera de más de 20 años en el mundo del software, con éxitos tan sonados como el lanzamiento de PlayStation, debía de serte reconocida por estos premios.



PIONEROS DEL SOFTWARE
PACO PASTOR

Exdirector de Sega España y cantante del grupo Fórmula V
Paco Pastor fundó la compañía Erbe hace más de 20 años (ellos nos trajeron las primeras Game Boy), fue director de Sega y a muchos también os sonará por sus canciones... "Eva María se fue..."

LOS PREMIOS DE NUESTRAS REVISTAS



ENTREGADO POR HOBBY CONSOLAS

MEJOR CONSOLA DEL AÑO
PLAYSTATION 2

RECOGIÓ EL PREMIO:
Javier Martínez-Avial, Director de Marketing de Sony Computer Ent. España
Para los lectores de Hobby Consolas, la mejor consola del año 2004 fue PlayStation 2. Pues nada, se dice, se recoge el premio y se hace mención en este pie de foto. Profesionales sí que somos.



ENTREGADO POR HOBBY CONSOLAS



MEJOR JUEGO DEL AÑO
GTA SAN ANDREAS

RECOGIÓ EL PREMIO:
Raquel García, Directora de Marketing de Take 2 Interactive España
Manuel del Campo, director de Hobby Consolas, hizo entrega del premio, uno de los "gordos" de la noche, a Raquel, de Take 2. Ella se lo pasó en grande, claro, su juego era el más votado por los lectores de Hobby.

ENTREGADO POR HOBBY CONSOLAS

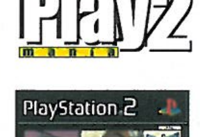


MEJOR JUEGO PARA XBOX
HALO 2

RECOGIÓ EL PREMIO:
Oscar del Moral, PR Manager de Xbox Games
Óscar parece sorprendido de que Halo 2 se llevara el premio, pero los lectores de Hobby Consolas lo tenían muy claro. El juego de Microsoft arrasó, y según dicen los expertos, lo hizo con todo merecimiento.



ENTREGADO POR







MEJOR JUEGO PS2
GTA SAN ANDREAS

RECOGIÓ EL PREMIO:
Raquel García, Directora de Marketing de Take 2 Interactive España
Esta entrega de GTA fue uno de los juegos más premiados de la gala. Los lectores de Play2manía reconocieron su pasión por esta saga votándolo con abrumadora mayoría sobre sus rivales.

ENTREGADO POR





MEJOR JUEGO DE PC
DOOM 3

RECOGIÓ EL PREMIO:
Carolina Moreno, Relaciones Públicas de Proein
Los lectores de Computer Hoy Juegos se han decantado por este cañero arcade subjetivo en 3D. La guapa Carolina Moreno, de la distribuidora Proein, hizo los honores recogiendo el premio.

ENTREGADO POR Micromanía



MEJOR JUEGO PARA PC
HALF LIFE 2

RECOGIÓ EL PREMIO:
Javier Sanz, Jefe de Producto Vivendi España
Los lectores de Micromanía lo tenían claro. El bombazo Half Life 2 no sólo tenía que ganar, sino que además debía arrasar. Y así fue, porque casi la mitad de sus votos fueron para este genial arcade. Con juegos así ya os vale, Javier.

¡Enhorabuena, amigos!



LA FOTO DE FAMILIA

Todos los responsables de compañías y juegos sonriendo, empuñando sus premios Hobby Press. Una foto que puso el colofón perfecto a una noche llena de emociones. Felicidades, lo habéis merecido.

1.- **Pablo Tamargo** Sony 2.- **Ángeles Fernández** Sony 3.- **Oscar del Moral** XBOX Games 4.- **Nicolás Wegnez** Nintendo España 5.- **Ernesto Fdez. Maquieira** Nintendo España 6.- **Mª Jesús López** Sony 7.- **Javier Martínez Avial** Sony 8.- **Gema Merchán** Nokia 9.- **Javier Rodríguez** Activision 10.- **Izaskun Urretabizkaia** EA Games 11.- **Nicola Cencherle** EA Games 12.- **Paco Encinas** Virgin 13.- **Mónica Corbella** Konami 14.- **Javier Mañú** Ubisoft 15.- **Manuel Díez** Sony 16.- **Manuel Moreno** FX Interactive 17.- **Javier Sanz** Vivendi 18.- **Paco Pastor** Premio Pioneros del Software 19.- **Roberto Rollón** Ubisoft 20.- **Amalio Gómez** Hobby Press 21.- **Ana María Lafuente** Take2 22.- **Juanjo González-Huertas** EA Games 23.- **Raquel García** Take2

Viajamos a los estudios de cine y a las oficinas de EA para ver las nuevas imágenes de película y juego de...

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Harry Potter, el mago más famoso de todos los tiempos (con permiso de Merlín), nos sorprenderá con una nueva e intrigante aventura, enemigos de pesadilla, hechizos flipantes... y nuevos juegos para CUBE, Nintendo DS y GBA.

LO QUE DEBES SABER...

- **TIPO DE JUEGO:** Aventura/Acción.
- **CONSOLAS:** GameCube, GB Advance y Nintendo DS.
- **LANZAMIENTO:** Noviembre de 2005.
- **COMPAÑÍA:** Electronic Arts.
- **DESARROLLO:** Se está diseñando en las oficinas de Electronic Arts en Reino Unido, que también programaron el resto de juegos de Harry Potter para GC y GBA.
- **ARGUMENTO:** Se basará en la novela de J.K. Rowling 'Harry Potter y el Cáliz de Fuego'.
- **PROTAGONISTAS:** Manejaremos a Harry Potter, Hermione Granger y Ron Weasley, y podrán participar tres jugadores simultáneamente (versión GC).


En el próximo Harry Potter para CUBE podremos jugar tres amigos a la vez, y aunar esfuerzos y hechizos para vencer a cualquier enemigo.


Harry aprenderá nuevos hechizos, más potentes y espectaculares.


Durante toda la aventura veremos unas animaciones... de cine, realmente.

El pasado mes de abril viajamos a **los estudios Leavesden de Londres,** donde se está rodando la próxima película de Harry Potter: 'Harry Potter y el Cáliz de Fuego', para asistir a la esperada presentación del juego en sus diferentes versiones. Pero, antes de tan magno evento, **tuvimos el honor de dar un largo paseo por el lugar** y ver (y pisar, y tocar) los decorados utilizados en ésta y anteriores películas: **la sala común de Gryffindor, la clase, la habitación de Harry, el comedor...** Y, bueno, porque no estaba el sombrero seleccionador, que por nosotros nos quedábamos allí a vivir un curso o dos. Además, presenciamos el rodaje "in situ" durante media hora, tuvimos oportunidad de hacer **unas cuantas preguntitas a algunos de los actores** que andaban por allí (en la columna de la derecha las tienes) y, a la hora de comer, coincidimos en el comedor con un numeroso grupo de alumnos de Hogwarts... ¡y todos iban vestidos con el uniforme del colegio para magos! ¡Un flipe! Aunque, como nintenderos que somos, lo que más nos interesa es saber cómo será...

El próximo juego de Harry

Pues... saldrá Harry. Eso es todo lo que sabíamos hasta que comenzó la presentación, a cargo de los propios desarrolladores, y empezaron a soltar prenda. Lo primero a tener en cuenta es algo obvio: que **el juego estará basado en el libro y, por extensión, en la próxima película.** Lo que significa que participaremos en el **Torneo de los Tres Magos** y disputaremos la **Copa del Mundo de Quidditch.** Como sabrás si te has leído el libro, Harry ha sido seleccionado excepcionalmente como cuarto competidor del Torneo, que consta de tres pruebas. La primera consiste en enfrentarse a un dragón de los buenos, de los que escupen fuego; la segunda, rescatar a sus amigos de las profundidades gélidas del Lago de Hogwarts; y la última, salir con vida de un enorme y peligroso laberinto.

Los chicos de EA **nos mostraron una demo jugable** de la primera prueba, la del dragón, y podemos asegurar que **será muy original y también espectacular.** La cámara irá siguiendo la acción como si de una escena de persecución se tratara. Se situará en diferentes puntos, pero nunca estará quieta del todo. Incluso, en ciertos momentos, girará alrededor de Harry, y veremos al joven mago volando en su escoba a toda pastilla, de frente a nosotros y avanzando hacia fuera de la pantalla. Mientras el enorme dragón, con unos movimientos exquisitos, llenará el fondo con su enorme y escamado cuerpo, y escupirá bolas de fuego que deberemos esquivar al ▶

¿A QUÉ JUEGAN TUS ACTORES FAVORITOS?

UN REPARTO MUY JUGÓN

RON WEASLEY
(Rupert Grint)

• **¿Tienes consola de videojuegos?**
Sí, tengo una GameCube, y juego mucho con ella.

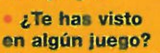
• **¿Juego favorito?**
Medal of Honor.

• **¿Siendo una estrella de cine y sabiendo todo lo que conlleva, aún tienes tiempo para jugar?**
Cuando era más joven tenía menos tiempo, por el colegio. Ahora puedo jugar más.



HERMIONE GRANGER
(Emma Watson)

• **¿Tienes consola?**
No. Y no he jugado a casi nada. Mi hermano sí que es un gran fan de los videojuegos.



• **¿Te has visto en algún juego?**
Sí, por supuesto. Verte a ti misma en un juego es sorprendente... ¡y también asusta un poco!

• **¿Qué te parece esta nueva película?**
Comparada con las otras tres, esta es más... ¡grande! Más fantástica, más oscura, tienes muchos más personajes... Su punto fuerte es que consigue mostrar una comedia contando hechos más duros y personajes más adultos.

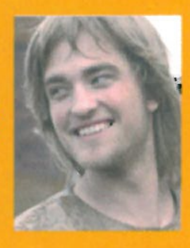
VIKTOR KRUM
(Stanislav Yanevski)

• **¿Juegas a algún videojuego?**
Ya no puedo jugar tanto como antes, pero juego.

• **¿Cuál es tu juego favorito?**
Me gustan la lucha, las carreras y... el Diablo II. Es un juego verdaderamente adictivo.

• **¿Has visto ya el nuevo Harry Potter?**
Sí, y verme en un juego es algo realmente mágico. ¡Jugar conmigo va a ser un flipe!

CEDRIC DIGGORY
(Robert Pattinson)



• **¿Cómo has llegado a participar en esta peli?**
Me hice fan leyendo los libros. Después, me escogieron para el papel de Cedric y... mi vida ha cambiado radicalmente. Pero es algo fantástico.

• **¿Has visto el nuevo juego?**
Sí, he estado viéndolo y el personaje se parece a mí... demasiado. ¡Se siente uno raro!

• **¿Juego favorito?**
Final Fantasy VII, en su día. Pero actualmente no puedo jugar mucho.





Hermione, Harry y Ron, además de ser casi iguales que los actores de la película, se moverán como ellos, pero en GameCube los dirigirás tú.

CRIATURAS MÁGICAS

LOS ENEMIGOS DE LOS MAGOS

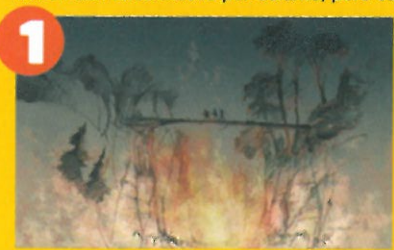
Sabemos, por el libro, que Harry tendrá un enfrentamiento con Lord Voldemort, y también que en el Torneo de los Tres Magos se las verá contra un peligroso dragón. Pero, aparte de éstos, en el juego también deberá luchar contra una gran cantidad de bichejos. Entre ellos encontraremos esta salamandra de fuego, un enemigo intocable y temerario que dejará huellas incandescentes a su paso. Menos mal que siempre habrá un buen hechizo que la apague.

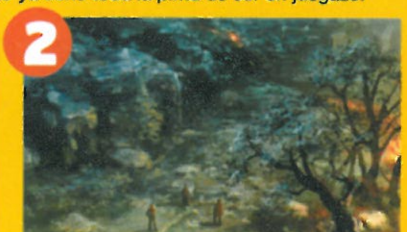


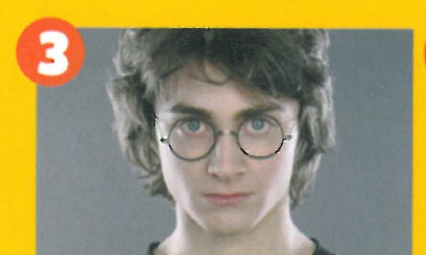
¡SILENCIO, SE RUEDA... Y SE JUEGA!

¡MANEJA A LOS ACTORES!

La cuarta entrega de Harry Potter es uno de los proyectos más ambiciosos de cuantos ha llevado a cabo Electronic Arts. El objetivo de sus desarrolladores es que este título sea un verdadero complemento de la película, y para ello han contado con el apoyo y todo tipo de información privilegiada de Warner Bros. Por ejemplo, están usando el mismo storyboard de la película para diseñar los diferentes niveles con ángulos de cámara lo más parecidos posible a lo que veremos en el cine. También han visionado tomas de la película (que nadie más ha visto excepto el equipo de Warner) para recoger los movimientos más usuales de los actores y plasmarlos en las animaciones.... En fin, que tienen aún unos meses por delante, pero esto ya tiene toda la pinta de ser un juegazo.











[1] Los diseños de los escenarios parten del propio storyboard de la película. [2] En el juego veremos el mismo escenario dibujado, pero con animaciones como viento en los árboles, fuego... [3] El modelo de Harry será el propio actor, D. Radcliffe... [4] ...que será animado en el juego por el equipo de EA... [5] ...recreando los mismos movimientos y gestos que están mostrando en el rodaje.



En la versión GBA nuestros amigos estarán manejados por la consola, y nos ayudarán en todo lo que queramos hacer.

GBA



instante. Fantástico, pero también muy realista en cuanto a animaciones, texturas y velocidad. También nos mostraron a Harry, Ron y Hermione alrededor de una hoguera, sin moverse del sitio pero rascándose la cabeza y otras animaciones típicas de espera recogidas de los propios **actores que, aunque no han trabajado para el grupo de desarrollo del juego, sí que han servido como modelos** de lo que saldrá en los juegos. Sí, también para DS y GBA.

El Cáliz también será portátil

De hecho, la versión para GBA casi que... ya era. Estaba finalizada en un gran porcentaje y pudimos jugarla durante un ratillo, así que te podemos contar de primera mano que será **una aventura con vista 3D isométrica en la que podremos manejar a Harry, Ron y Hermione.** Los tres protas permanecerán juntos durante la aventura y los otros dos personajes seguirán al que elijamos. ¿Y estarán ahí "de pegote"? Pues no, no. Tendrán **una notable inteligencia artificial** que les permitirá protegerse a sí mismos, y también al personaje principal si se da el caso. ¿Que un payaso saltarín se acerca a Harry por la espalda? Pues ahí estará Ron para pegar un tirón de la manga de Harry y apartarle del peligro, o Hermione para paralizar al malo durante un instante. También serán lo bastante listos como para, si ven que nos ponemos a empujar un carro para apartarlo y abrir un nuevo camino, ponerse a empujar junto a nuestro chaval y conseguirlo rápidamente. Además, **Neil McEwan, productor**



Dependiendo del hechizo que invoquemos, los enemigos terminarán desapareciendo, congelándose, derritiéndose, estallando en mil pedazos...



Los combates no serán por turnos, sino que tendremos que tener puntería para acertar a los enemigos antes de que hagan daño a cualquiera de los jóvenes magos.



de las versiones GBA y DS, nos aseguró que ningún monstruo se comportará exactamente igual que otro durante los combates (que serán en tiempo real), y también que los puzles de cada nivel que exploremos irán variando según el escenario donde estemos. Además, **tendrá opción multijugador,** aunque de momento solo consistirá en una serie de minijuegos. Algo muy diferente a lo que preparan para Nintendo DS.

La magia estará en el puntero

Era la versión menos avanzada, pero la cosa promete, y mucho. Lo "único" que podíamos hacer con la demo jugable era **lanzar hechizos a la salamandra. Bichejo, por cierto, recreado maravillosamente en 3D** y con polígonos, en la pantalla superior, donde se movía y retorcía cuando, en la pantalla inferior, lanzábamos un hechizo siguiendo una línea luminosa. Pero también tienen pensado algo la mar de original y molón. Cuando vayamos a visitar a **Hagrid, nos pedirá que cuidemos de unos bebés de criaturas mágicas, a los que deberemos alimentar, hablar por el micro y tocar** en la pantalla inferior. Y además, podremos intercambiar criaturas con otros jugadores mediante la conexión wi-fi.

HERMIONE GRANGER. Tanto en el juego como en la película, Hermione dejará de comportarse como una niña sabihonda para dar paso a los primeros amores. ¿Le gustará Harry?, ¿o Ron?

¡DESARROLLADOR DE CUBE, A ESCENA!

CUBE, HARRY Y... ¡ACCIÓN!



JUSTIN MANNING
(Productor de la versión GameCube)

- **¿Qué diferenciará a esta aventura del resto de juegos de Harry Potter?**
El Cáliz de Fuego tendrá unas cuantas mejoras y muchas novedades para la saga. Lo primero y más importante es que podremos jugar el título de arriba abajo cooperando con otros dos amigos, combinando magias para crear hechizos más poderosos. Podrás jugar como Harry, Ron o Hermione, cada uno modelado a partir de la imagen de los actores, por primera vez en la saga. También hemos creado un sistema de conjura de hechizos totalmente nuevo que permite, por primera vez, sentir la magia. El mando vibrará y reaccionará a cada movimiento de tu varita. Tus hechizos afectarán al entorno, iluminándolo y levantando polvo y piedrecillas mientras los lanzas. Podrás eliminar enemigos de diversas maneras, obteniendo distintas recompensas según el hechizo con el que decidas complicarle la vida. Y necesitarás usar el hechizo de invocación 'Accio' para encontrar y recoger premios, lo que dará más personalidad a la aventura. Además, el juego estará más basado en la acción, y la jugabilidad se apoyará más en el entorno que en los puzles, que eran lo importante para poder seguir avanzando en los juegos anteriores.
- **¿Habéis tenido ayuda de gente de la película para, por ejemplo, diseñar los movimientos de los protagonistas o escoger unos ángulos de cámara determinados?**
Hemos estado trabajando con el equipo de gente de Warner Bros. para asegurarnos de que nuestros personajes y criaturas se moverían de una manera realmente creíble y consistente. También hemos empleado a algunas personas de la industria del cine en nuestro equipo de desarrollo, lo que asegura que nuestro juego igualará la experiencia ofrecida por la película.
- **¿Usaréis la conexión CUBE-GBA?**
Estamos centrando todos nuestros esfuerzos en ofrecer el mejor contenido para cada una de las plataformas: GC, Nintendo DS y GBA.
- **¿Qué opinas de los anteriores juegos de Harry Potter?**
Este es el quinto juego de Harry Potter que hemos desarrollado (los de las tres películas anteriores y el de Quidditch) y cada uno ha demostrado ser una gran experiencia para el público al que iba dirigido. Hemos trabajado duro para asegurarnos de que el juego de este año será más atractivo para todo tipo de jugador que los anteriores, que se centraban en la exploración y la aventura. El Cáliz de Fuego está más orientado a la acción, dado que tanto en la película como en el libro se muestra a Harry convirtiéndose en un verdadero mago.



¡Tu Nintendo DS se va a convertir en un zoo!

MADAGASCAR

El próximo exitazo en cine de animación tendrá una versión especialísima para Nintendo DS.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- PLATAFORMAS
- JUNIO
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **VICARIOUS VISIONS**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego se estrenará antes que la película. Activision lanzará las versiones para DS, GBA y GC el 3 de junio, y 14 días después llegará a los cines esta creación de los chicos de «Shrek».

Aparte de los minijuegos táctiles, habrá otros exclusivos para que dos jugadores compitan a través de la conexión inalámbrica de Nintendo DS.

NOS VAMOS REÍR

El sentido del humor será una constante, en el juego y en la peli.



La aventura será un plataformas como los de toda la vida, en el que tendremos que alternar el control de los cuatro protas.



Cada personaje tendrá sus propias habilidades. La cebra Marty, por ejemplo, correrá a toda velocidad y dará potentes coces.



El camino hacia la libertad estará lleno de obstáculos: habrá que correr, saltar, golpear y esconderse de los humanos.

GLORIA. Esta sexy hipopótamo será una de las protagonistas de «Madagascar». Y tendrá mucho "peso" en la historia, tanto que podrá acabar con los enemigos dejando caer su voluminoso cuerpo sobre ellos. También provocará pequeños temblores de tierra con tan sólo un pisotón. Además, será una excelente nadadora. Vamos, toda una joyita.



La nueva película de los chicos de **Dreamworks,** los mismos que hicieron 'Shrek', está casi aquí. Y no viene sola, claro, sino con un bonito juego cuya versión para la portátil DS os traemos aquí mismo (y después la de CUBE), para que veáis que estamos en todo. La peli será una pasada de divertida, así que el juego promete lo mismo. Será en forma de aventura de **plataformas 2D de avance lateral,** con una historia que seguirá el argumento de la película. ¿Sentís curiosidad? A ello.

Cuatro fugitivos

Marty es una cebra que vive en el zoo de Nueva York, obsesionada con escapar. Como ella sola no puede cumplir su deseo, le pide a sus coleguillas que le echen una mano. **Sus colegas son otros tres alocados animales: el león Alex, la jirafa Melman y la hipopótamo Gloria,** y no imagináis el pitote que van a montar para ser ¡libres!

Durante la aventura tendremos que alternar el control de los cuatro protagonistas para avanzar por unos escenarios que irán **desde el zoo a las playas y selvas de Madagascar.** Cada bicho tendrá sus propias características, lo que os obligará a cambiar todo el rato entre ellos para superar cualquier obstáculo. Por ejemplo, para alcanzar plataformas muy elevadas, **el león Alex tiene un doble salto** que no falla. Cuando sea hora de **correr a gran velocidad** habrá que recurrir a la **cebra Marty.** Las zonas acuáticas que haya que **atravesar a nado serán cosa de Gloria,** la hipopótamo. Por último, lo mejor para esquivar a los enemigos serán las **habilidades de camuflaje de la jirafa Melman.**

Como veis, los cuatro animales formarán un equipo bastante peculiar pero con una compenetración y una cantidad de recursos que ya quisieran muchos superhéroes. Además, los cuatro **son muy listos y aprenderán nuevos movimientos** a medida que lo vayan necesitando. De



A medida que avancen en su viaje, los cuatro animales irán aprendiendo nuevos movimientos que les ayudarán a superar obstáculos y cargarse enemigos.



Melman la jirafa usará sus estornudos como arma contra los bichos. Cada animal tendrá su propio ataque que desplegará con todo el sentido del humor posible.



MINIJUEGOS EN LA TÁCTIL

Algunos de los momentos más divertidos y originales de la aventura llegarán con los minijuegos táctiles. Consistirán en pequeñas misiones que tendremos que superar a golpe de puntero. Serán tan variaditos como defender a la jirafa Melman de una manada de pumas hambrientos o ayudar a un pequeño pingüino a pescar mientras intentamos que no se caiga del iceberg.



La aventura llevará a nuestros amigos desde el zoo de Nueva York hasta los parajes naturales de la isla de Madagascar.



Arañas, cocodrilos e incluso algunos humanos, serán los enemigos que intentarán arruinarnos nuestros planes.



La pantalla táctil nos permitirá cambiar entre un protagonista y otro con sólo un toque de puntero.

este modo mejoraremos nuestra capacidad adquiriendo **nuevas habilidades como zarpazos, coces o increíbles súper saltos.**

Plataformas y algo más

Pero bueno, no todo será saltar de un lado a otro acabando con ratas, arañas, cocodrilos y demás bichejos que intentarán frustrar nuestros planes. **También habrá... ¡fases de sigilo! Sí, sí, nos tocará hacer de espías,** algo "brutotes" pero espías al fin y al cabo. Serán niveles en los que tendremos que movernos a escondidas, lentamente, intentando que no nos detecten los posibles enemigos humanos.

Y a todo esto, **la pantalla táctil,** ¿qué hará? Pues bien, **mostrará los personajes disponibles en cada momento.** Sólo hará falta un pequeño toquecito con el dedo para cambiar entre uno y otro. Aunque el uso más atractivo de las funciones táctiles de la DS lo encontraremos en **algunos divertidos minijuegos,** que aparecerán de vez en cuando y nos obligarán a darle caña al puntero. Tenedlo a punto, llega Madagascar.

¡VE CON SIGILO POR EL ZOO!

LOS ANIMALES TAMBIÉN SABEN ESCONDERSE. Entre tanta y tanta plataforma, habrá niveles en los que lo principal no será saltar sino avanzar cautelosamente, con sigilo, intentando que los humanos no nos vean. Si llamamos demasiado la atención nos capturarán, así que todo será válido para ocultarnos, desde meternos en cajas hasta arrastrarnos por pequeños huecos. ¡Estos animales parecen ninjas!



La película de moda, también para tu GameCube

MADAGASCAR

Preparaos para "plataformear" a tope con los animales más divertidos (y humanos) del zoo.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- JUNIO
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **TOYS FOR BOB**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Habrá muchos extras en forma de minijuegos y souvenirs** que podremos encontrar ocultos en los niveles, o bien que compraremos en la tienda de regalos que habrá en el mapa.
- Aparte de recorrer los mismos escenarios que veremos en la peli, **jugaremos en otros niveles originales, exclusivos para el juego.**

SALTOS CON HUMOR

- La **variedad de misiones** y el humor de sus protas serán sus grandes bazas.



La aventura comenzará con la cebra Marty en el zoo de Nueva York y nuestro primer objetivo será encontrar a sus amigos.



Los cuatro protas tendrán que aprender a sobrevivir en el mundo salvaje, esos serán los momentos de más acción.



Cada obstáculo requerirá una habilidad específica. Si lo que toca es dar grandes saltos, Alex será el más indicado.



Tanto las animaciones de los personajes como el diseño de los escenarios serán fantásticos, clavaditos a los de la película.

Aunque recorras los zoológicos de medio mundo, en ningún sitio vas a encontrar animales tan divertidos como los que visitarán las salas de cine y tu GameCube el próximo mes. Un león, una cebra, una jirafa y una hipopótamo que se escaparán del zoo en el que habitan en busca de una vida en libertad.

Misiones bestiales

La aventura será un plataformas totalmente en 3D en el que manejaremos a los cuatro protas, **combinando sus habilidades únicas** para superar las dificultades que encontraremos en el largo viaje.

Pero no creáis que todo va a ser saltar de una plataforma a otra sin parar; estos animales sabrán hacer mucho más que eso. El desarrollo consistirá en una **sucesión de misiones de lo más variadito,** desde ayudar a los pingüinos a pescar sombreros, peluches y otros extraños objetos, hasta ganar una carrera a las avestruces manejando a ¡la hipopótamo! Las pruebas serán cada vez más originales y difíciles, así que deberemos **aprender nuevos movimientos para poder avanzar.**

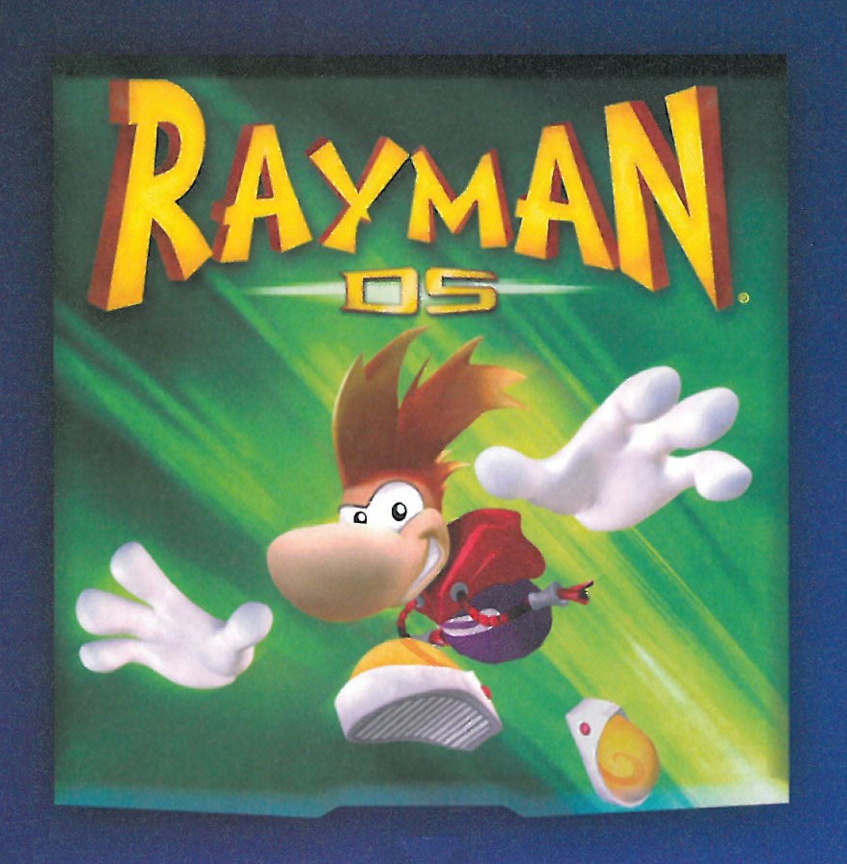
La historia seguirá paso a paso el argumento de la peli y nos mostrará los mismos personajes, escenarios, situaciones y, sobre todo, sentido del humor. Es decir, risas y diversión garantizadas. ¡No os lo perdáis!

ALEX. Un león que anda a dos patas y se dedica a espantar palomas con su rugido no parece el prototipo de héroe. Pero no os engañéis, con su doble salto es el más atlético del grupo, además irá aumentando su fuerza y aprenderá a usar sus garras para sobrevivir.



CAMINO HACIA LA LIBERTAD

Para disfrutar de su vida en libertad, los cuatro protas deberán ir desde el zoo de Nueva York hasta las tierras salvajes de Madagascar. Todos los lugares que visitemos durante el viaje aparecerán en un mapa bien clarito, de modo que siempre podremos volver a cualquier fase para conseguir más monedas o nuevos extras.

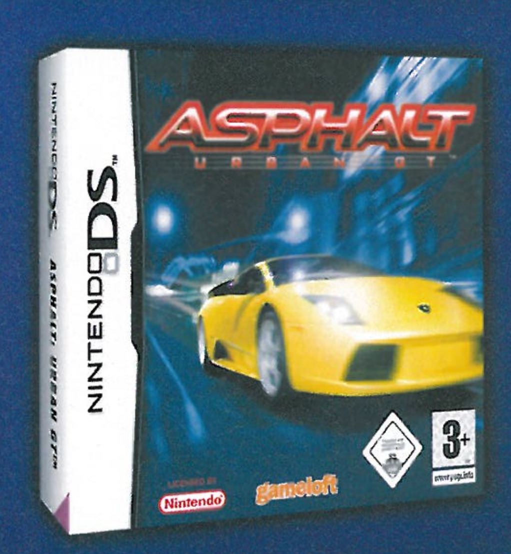




DOBLE
DE AVENTURA

DOBLE
DE VELOCIDAD



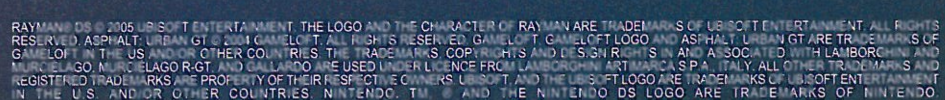


DISPONIBLE EN MARZO EN

NINTENDO DS™













¡Disfrutarás el sabor de las mejores aventuras!

ANOTHER CODE

El género de la aventura clásica resucitará con la mezcla de puzzles y enigmas más esperada.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- AVENTURA
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **CING**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

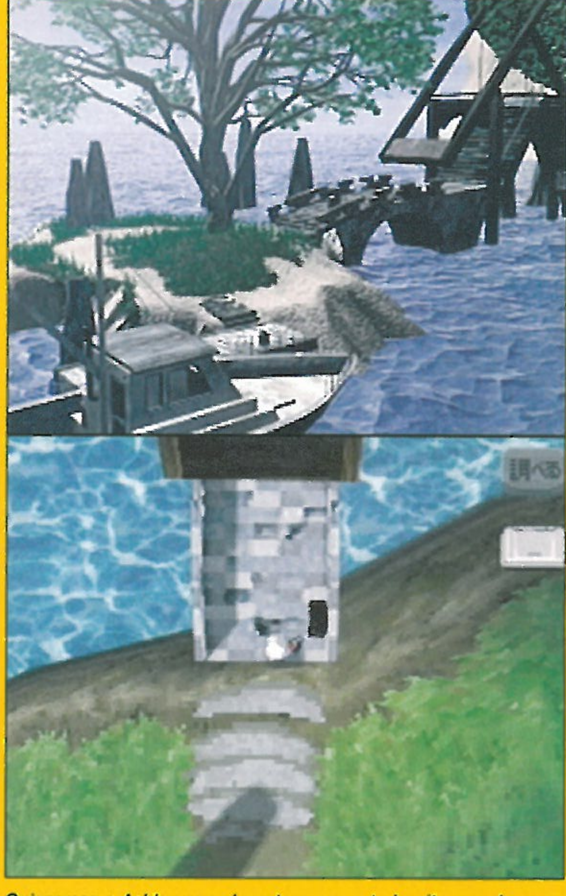
- «Another Code» tiene una trama compleja en forma de thriller que se irá esclareciendo poco a poco, pista a pista. **Una vez que te enganches a la historia, no lo podrás dejar.**
- El juego se titulará **«Another Code: two memories»** y con él podremos disfrutar del micrófono en acciones que os van a dejar a cuadros. ¡Imaginación!

IDEAL PARA TU DS

- La DS demuestra todo su **potencial para disfrutar juegos de aventuras.**



En la pantalla superior veremos a otros personajes cuando hables con ellos o imágenes de los lugares por los que vais.



Guiaremos a Ashley con el puntero por este bonito mundo en tres dimensiones. ¡Por fin una aventura que se toca de verdad!



ASHLEY, FUTURA ESTRELLA. Por ahora es una completa desconocida por estas tierras. Pero en breve será un personaje muy famosete, pues muchos viviremos a su lado una aventura de esas de muchas horas y con mucho drama de por medio buscando a Richard, su padre perdido.

Si hay algún título en el horizonte nintendero dispuesto a **romper el molde,** ese es «Another Code». Porque este juego es una aventura de las que hicieron de este género una estrella, pero los combina con las posibilidades revolucionarias de la DS. ¿Preparado para saber más de este bombazo?

A darle uso al "coco"

Olvídate de los juegos de precisión y de los subidones de adrenalina. «Another Code» te propone algo diferente: sumergirte en su mundo, darle vueltas a la cabeza y dejarte llevar por su historia. Sin desvelar secretos, la fabulosa trama nos pone **en la piel de Ashley, una niña de 13 años que ha perdido a su padre.** Nuestra búsqueda nos llevará a una isla donde empezarán el desfile de personajes y puzzles que son la "chicha" del juego. Porque en AC lo que hay que hacer es **hablar y explorar todo el terreno buscando los puzzles.** Para eso hay que ir con mucha calma, sin perder detalle y pensando mucho las cosas. Y para eso también hay que ir... ¡por la táctil! Que sí, que sí, que **es una aventura táctil. Moveremos a Ashley en la pantalla inferior** con el puntero o la cruceta a través del mundo 3D de la isla. Además, en la táctil también descifraremos los puzzles e incluso usaremos el micro. Todo el poder de la DS para una aventura innovadora.



PRECISIÓN E INGENIO EN DS

En «Another Code» los puzzles van a dar la nota. Lo primero es enterarse bien de lo que hay que hacer según las conversaciones de la pantalla de arriba, y después resolverlos en la pantalla táctil y con ayuda del micro. ¿Fácil? Ya verás cómo se complica cuando tengas que ser rápido con la mente y con el dedo para vencer.

Infíltrate en los bajos fondos de Gotham City

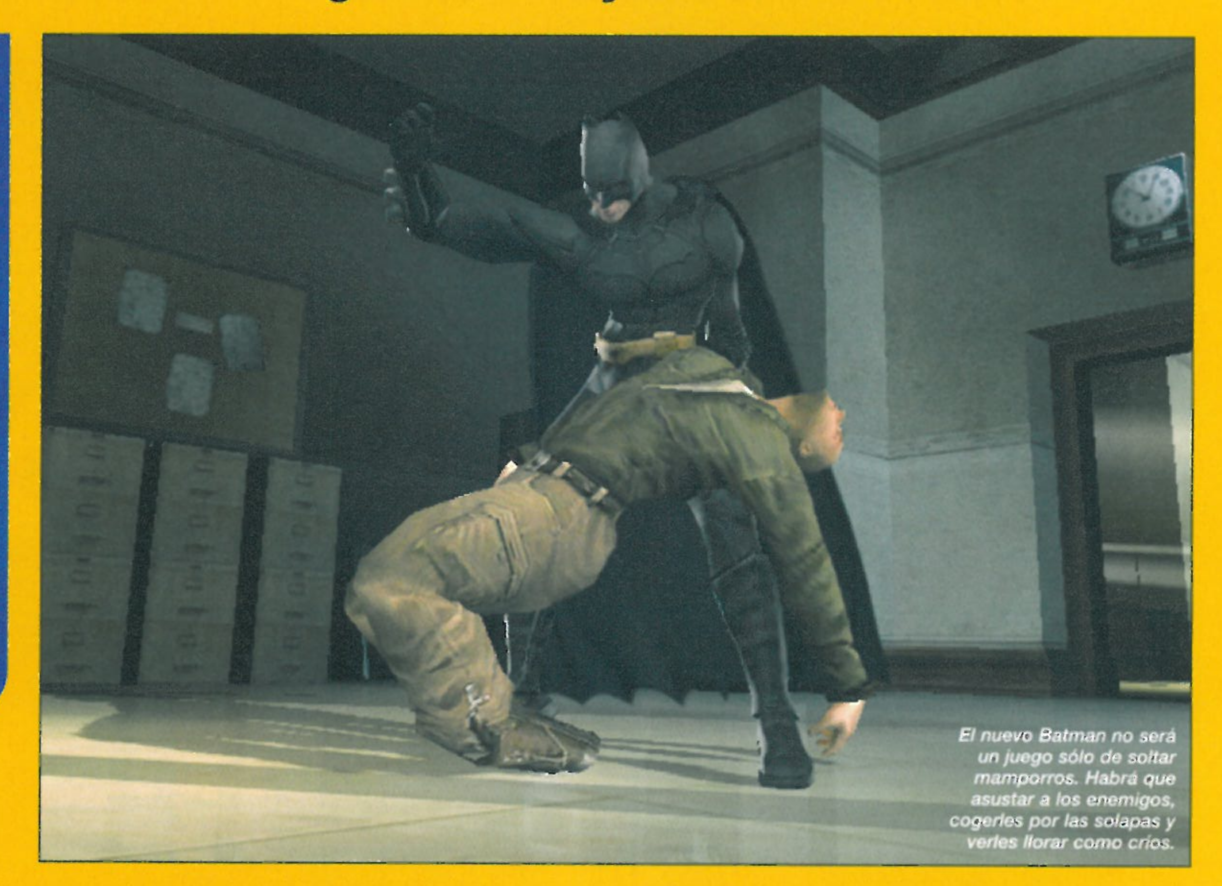
BATMAN BEGINS

Sigilo y acción, palabras clave de un juego en el que sabremos el origen de la leyenda de Batman.

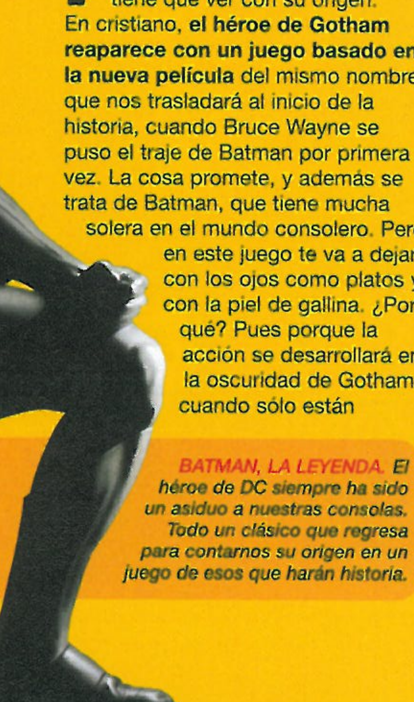
DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN/SIGILO**
- **JUNIO**
- Compañía: **EA GAMES**
- Equipo: **EUROCOM/EA**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **Está previsto que coincidan los estrenos del videojuego y de la peli en que se basa.** EA y Warner quieren que en junio podamos vivir la oscura aventura de Gotham por duplicado.
- **Los fans de los cómics** podrán disfrutar no sólo de Batman, sino de **otros personajes como Scarecrow, Ra's Al Ghul o Carmine Falcone.**

UN ASPECTO FLIPANTE
- El **apartado técnico** se "saldrá". Gotham estará recreada a la perfección.



El nuevo Batman no será un juego sólo de soltar mamporros. Habrá que asustar a los enemigos, cogerles por las solapas y verles llorar como críos.

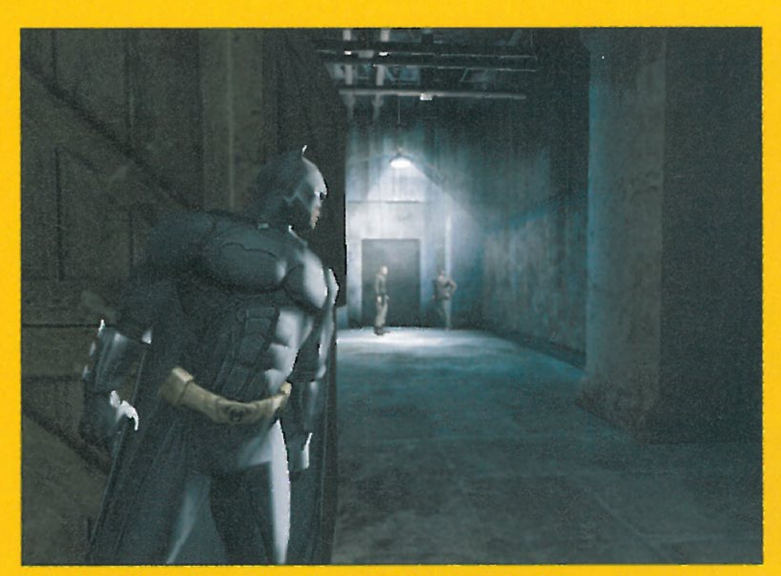


BATMAN, LA LEYENDA. El héroe de DC siempre ha sido un asiduo a nuestras consolas. Todo un clásico que regresa para contarnos su origen en un juego de esos que harán historia.

Por si no te habías enterado, Batman vuelve. Pero el regreso tiene que ver con su origen. En cristiano, **el héroe de Gotham reaparece con un juego basado en la nueva película** del mismo nombre que nos trasladará al inicio de la historia, cuando Bruce Wayne se puso el traje de Batman por primera vez. La cosa promete, y además se trata de Batman, que tiene mucha solera en el mundo consolero. Pero en este juego te va a dejar con los ojos como platos y con la piel de gallina. ¿Por qué? Pues porque la acción se desarrollará en la oscuridad de Gotham, cuando sólo están despiertos los niños malos, y porque **el miedo será el eje central de toda la aventura.** «Batman Begins» nos permitirá controlar tanto a Bruce Wayne como a su álter ego, el Caballero Oscuro. A partir de aquí, **tendremos que sembrar el terror en la ciudad para hacer el bien.** ¿Que cómo se come eso? Pues con una bonita receta que **mezclará acción y sigilo** a partes iguales. Nuestro cometido será movernos por los escenarios **como en un juego de infiltración,** escondiéndonos por las esquinas y caminando de puntillas. Si logramos no ser vistos, **tendremos que asustar a nuestros enemigos** por dos razones; la primera, para mantener nuestra reputación como superhéroe nocturno y conservar el prestigio entre los bandidos de los bajos fondos. Y la segunda, porque existirá un medidor de miedo. ¡Toma ya! Según el nivel de miedo que inflijamos a nuestros rivales, estarán más débiles para el momento de la pelea. Porque también **tendremos que repartir muchos mamporros,** que para eso encarnamos a Batman. Pero si entramos en una pelea sin haber subido el nivel de miedo de los malhechores, será mucho más difícil vencerles. **Va a ser un juego muy innovador, con un estilo y una estrategia muy interesantes** que nos obligarán a demostrar nuestro ingenio y nuestra destreza a cada paso. Y todo para hacer el bien.

Una peli en tu GC

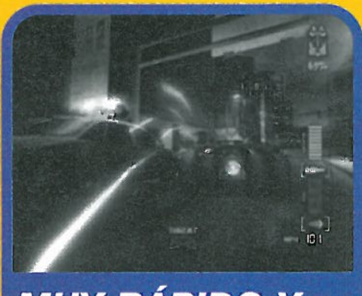
El juego se basará en la peli, pero además, **el guión de la aventura lo firma JT Petty,** autor también del de «Tom Clancy's Splinter Cell». Con esta estrella para la historia, no se podía dejar nada al azar en el apartado técnico, y se ha diseñado una Gotham de aupa, con siniestros edificios, una **ambientación lúgubre y un Batman magnífico.** Sólo habrá que echar un vistazo para disfrutar de la belleza del universo que se ha creado. **Pero Gotham no sólo se mirará, también la tocaréis.** La



Estar al acecho será una de las claves de todos los niveles. Nos sentiremos como en una película de suspense y de toneladas de acción. Agacha la orejas, ¡que te ven!



¡Que se preparen los bandidos de Gotham! Batman, además de dar puñetazos y patadas, podrá sobrevolar los escenarios, usar el Batarang y el Batgancho.



MUY RÁPIDO Y MUY FURIOSO

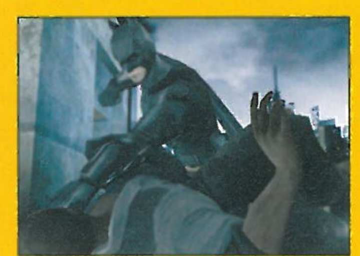
Un superhéroe no puede usar el metro, ni pillar el autobús. Así que Batman se ha esforzado en conseguir un buen vehículo. Y le ha salido redondo, porque el hombre murciélago ha diseñado un Batmóvil digno de una carrera tuning, pero ideal para combatir el mal en Gotham. Más de uno va a alucinar con los niveles creados específicamente para dar caña con el coche de Batman.



La dinámica del juego se basará en el sigilo. Deberás acercarte por detrás, dar un susto a los rivales para que el terror se apodere de sus músculos y, después, ¡repartir!



La recreación de todos los edificios y de la atmósfera será espectacular.



Interrogar a los enemigos vencidos será esencial para seguir adelante.

Batman nos sorprenderá con un juego que sigue la trama de la nueva película, reflejando Gotham con unos gráficos geniales y creando una acción basada en el sigilo... y en el miedo.

interacción con los escenarios será vital para alcanzar el éxito en la lucha contra el mal. Además, el coordinador de especialistas de la película ha colaborado para diseñar los golpes, movimientos y combos de los personajes del juego. Todo un lujo que servirá para vivir una acción muy real. Pero no sólo de tortas vive Batman. Como es normal, el Hombre Murciélago encontrará en su cinturón a su mejor aliado, gracias al famoso "batarang" y el "batgancho".

Un reparto de primera

El doblaje de los personajes corresponderá a los mismos actores de la peli. Impresionante, ¿no? En España, claro, **escucharemos la voz de los actores** que doblarán la película al castellano, en nuestra GC. Batman, el mayordomo Alfred Pennyworth o Lucius Fox, entrarán en nuestras casas con sus voces y nos trasladarán a la mismísima Gotham. Además, **el Batmóvil también hará acto de presencia** y vacilaremos de coche por la calle a una velocidad de vértigo. Como ves, ningún detalle ha caído en el olvido para trasladar la película de Christopher Nolan a nuestra GC en un juego impactante. Incluso podremos movernos desde la batcueva hasta el manicomio Arkham saltando a los escenarios del cómic. Todo **un derroche de fidelidad al personaje** y de virtudes técnicas que llegará en junio. Así que, ya sabes, Batman volverá a atemorizar a todos los malos con su juegazo.

PEQUEÑITO PERO PELEÓN... EN GBA

BATMAN TAMBIÉN DARÁ MUCHA GUERRA EN GBA, IMPONIENDO LA JUSTICIA A BASE DE GOLPES. El héroe más oscuro no se ha olvidado de los jugones de la portátil y aparecerá con mucha acción lateral repleta de enemigos y... ¡mucha diversión! Como es habitual, Batman aprovechará sus habilidades propias de un superhombre para acabar con los malvados de Gotham. Saltos, puñetazos y patadas a ritmo de película. Los malos lo tienen crudo.



Los golpes especiales nos vendrán al pelo para los enemigos más duros.



El "Hombre Murciélago" a menudo echará mano de sus colegas alados.



Batman dará saltos enormes y lucirá una animadísima capa negra.

¡Acción y suspense como nunca has vivido!

KILLER 7

Lo último de Capcom es un juego muy especial que te meterá en la piel de siete peligrosos tipos.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA DE ACCIÓN
- JULIO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM-GRASSHOPPER**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Shinji Mikami e Hiroyuki Kobayashi son los productores del juego. ¿No te dicen nada? Pues **Mikami** es el creador de la saga **«Resident Evil»**, y **Kobayashi** el productor del genial **«Resident Evil 4»**.

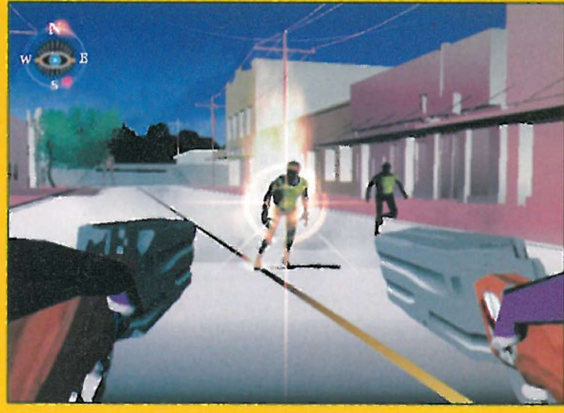
Sorprendente, pero el último trabajo para consolas Nintendo de Grasshopper Manufactures, fue **«Shining Soul II»** para GBA. Un RPG de acción. Ya ves.

EL HORROR DE CAPCOM

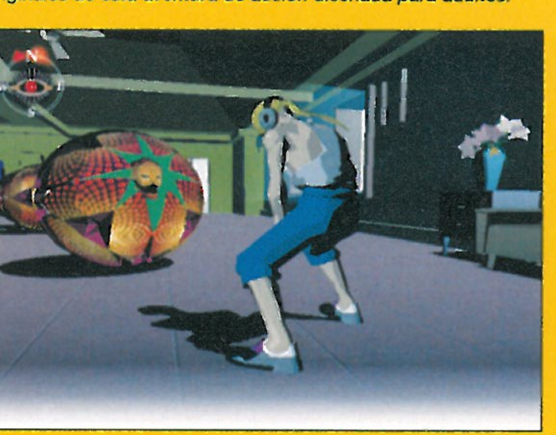
Seguro que **los fans de «RE»** están deseando pasar **más miedo** con su GC.



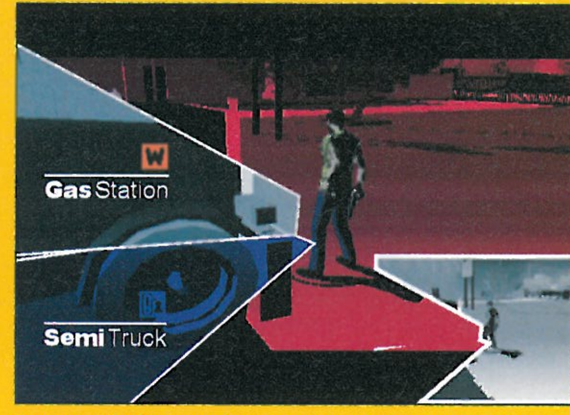
El aspecto gráfico y la historia del juego serán los puntos más originales de esta aventura de acción diseñada para adultos.



Disparar será la acción más común del juego, y contaremos con una visión en primera persona para apuntar con total libertad.



Los enemigos tomarán las formas más horribles a la vez que originales. Para cargarse esa bola, habrá que acertar en la cara.



Nosotros decidiremos el camino a seguir, como en toda buena aventura, pero con un sistema de control adaptado al anime.

La trama de «killer7» será uno de sus puntos fuertes, así que vamos a intentar no desvelarla excesivamente en esta preview. Corre el año 2003, **una ola de terror está sembrando el pánico** por todo el mundo. La cabeza visible de los desastres es 'Heaven Smiles', una organización de gente sin escrúpulos dirigida por el malvado Kun Lan. Y resulta que ese tipo es el archienemigo de **Harman Smith, el "jefe" de 'killer7'**, un afamado puñado de matones peligrosos. Así que, los gobiernos del mundo, temerosos, han recurrido a 'killer7' para responder a la violencia física con...

DAN SMITH. Su arma preferida es una Magnum "personalizada" que suele llevar en alto mientras corre a por el enemigo, y que utiliza a la mínima oportunidad. Es solo uno de los siete singulares personajes que manejaremos en esta mezcla de aventura y shooter.

Violencia psicológica

La gracia del asunto está en que al jugar **no sabremos muy bien si estamos viviendo la realidad o un desvarío de la mente de Harman.** Durante las cuatro misiones del juego contaremos con los siete "colegas" de Harman, cada uno especialista en... en lo suyo, vamos. Tendremos a nuestra disposición habilidades tan vulgares como la de Coyote, que revienta cerraduras, o **poderes tan increíbles como la invisibilidad de Kevin o la... la "ducha de sangre" de Kaede.** Sí, claro, el juego será para mayores de 18 años, pero si los tienes, no pierdas la pista a la última "alucinación" de Capcom. ¡Porque tiene una pinta que promete arrasar!



PERSONALIDAD MÚLTIPLE

Podremos escoger entre los siete personajes y cambiarlos durante el desarrollo de la partida. Así, si como en la imagen nos encontramos con detectores de movimiento, podremos cambiar a Kevin para superarlos haciéndonos invisibles. Saber cuándo usar cada uno de los personajes será esencial para avanzar en «killer7».

¡La IIª Guerra Mundial va a hacer temblar tu GC!

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

Vuelve a GameCube la mejor acción bélica, con más realismo y un nuevo sistema de batallas.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D
- JUNIO
- Compañía: **EA GAMES**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- El gusto por el máximo realismo se plasmará también en el armamento. **Nuestro arsenal estará formado por hasta 35 armas auténticas.**
- **El argumento se situará en Europa, en el año 1942,** cuando los nazis avanzaban en su dominio sobre el territorio aliado. Todo se mostrará con una exactitud histórica impresionante.

ACCIÓN 3D A TOPE
- «Medal of Honor» demostrará por qué **es el shooter bélico más vendido.**



WILLIAM HOLT. Nos pondremos en el pellejo de este teniente, elegido para ser el primer agente de campo de una nueva división. Eso nos dará un papel clave en la dura lucha por liberar Europa.





Desde la típica perspectiva subjetiva y con una ambientación de película, protagonizaremos la mayor guerra de la historia.



El realismo lo inundará todo: los escenarios, el comportamiento enemigo, las armas... Y eso por no hablar de las explosiones.



Los enfrentamientos tendrán lugar en escenarios reales de toda Europa, desde Francia hasta las heladas tierras de Rusia.



El mayor cambio que veremos respecto a otras entregas es la gran cantidad de batallas que se disputarán en campo abierto.

Si sois fans de «Medal of Honor», ¡enhorabuena! Se avecina un nuevo juegazo de esta saga bélica que va a romper todos los moldes. Su apuesta por la acción en primera persona será aún más cañera, con **ambientación más realista, un control más sencillo y un desarrollo más estratégico.**

No habrá refugio
Bueno, habrá pequeñas cajas y parapetos que podremos usar como trincheras, pero se acabó esconderse entre edificios y pasillos. Al menos en gran parte, porque lo que más **se ha potenciado han sido los combates en campo abierto.** Esto nos obligará a pensar mucho más nuestros movimientos o de lo contrario seremos pasto de los rifles enemigos. Por fortuna tendremos un buen escuadrón a nuestra disposición, un grupo de soldados a los que dirigiremos mediante un sencillo menú de órdenes. Esto le dará al juego **un toque mucho más estratégico** que el que tenían las anteriores entregas.

El **realismo será otro de los puntos fuertes:** los escenarios se basarán en campos de batalla reales de la II Guerra Mundial y los efectos de disparos y explosiones nos pondrán los pelos de punta. Va a ser la batalla de tu vida, soldado.



¡VAMOS, ATACAD!
Habrá un arma mucho más poderosa que las armas de fuego: nuestro escuadrón de soldados. Dirigirlos con sabiduría será de vital importancia para alcanzar el éxito en las misiones.

¡Wario inventa los "microjuegos" móviles!

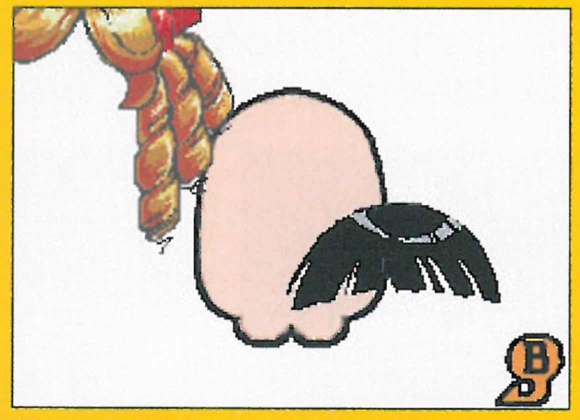
WARIO WARE TWISTED

Prepárate para un cartucho con 200 microjuegos en los que para ganar ¡debes mover tu consola!

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- HABILIDAD
- 24 DE JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Aparte de los personajes del anterior «Wario Ware» de Game Boy Advance, se **estrenarán algunos nuevos, como el superhéroe WarioMan o 18-Volt.**
- A medida que ganemos juegos seremos **recompensados con originales regalos, también móviles.** Habrá más de 130 para coleccionar.

WARIO, ROMPEDOR
- Si los microjuegos de Wario ya eran geniales, ahora **con el sensor de movimiento van a ser la bomba.**



El truco para resolver las pruebas será mover la consola. Ponla cabeza abajo y este señor perderá la peluca, el bigote...



En el mundo de Wario encontraremos sorpresas de todo tipo, como este homenaje a Super Mario Bros... ¡en tres segundos!



Wario no vendrá solo a la fiesta, le acompañará toda una pandilla de personajes que pondrán aún más locura al juego.



Ole, ole, a barrer el suelo moviendo la GBA de lado a lado. Y ya sabes, hazlo a todo meter porque el tiempo no perdona.

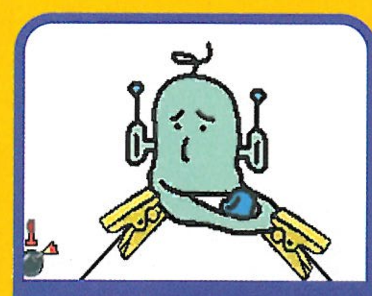
¡MUEVE TU CONSOLA! Este nuevo «Wario Ware» nos traerá un montón de locos y divertidos microjuegos, con la gran novedad de que habrá que ganarlos moviendo la Game Boy Advance de izquierda a derecha. Lo que no se le ocurra a este Wario...

Wario ya está preparado para volver a tu GB Advance. Y lo va a hacer acompañado por toda su panda de amigotes y **200 microjuegos divertidísimos** que disfrutaréis de forma muy original.

¡¡Dale ritmo a tu GBA!!

Nuestro hombre es todo un inventor. Primero creó los microjuegos, que como indica su nombre son pruebas muy breves. Después trasladó este concepto a la DS y se cubrió de gloria con los microjuegos táctiles, tan simples como los anteriores, pero con puntero y micro. ¿Y ahora? ¿Qué se ha sacado Wario de la manga? Pues **¡microjuegos móviles!** Es decir, juegos de habilidad en los que tendremos que superar cada prueba moviendo la consola: arriba, abajo, un lado, otro, da una vuelta completa, zarandéala, ponla cabeza abajo... Sí, muy parecido a jugar con «Yoshis Universal Gravitation», pero con una pequeña diferencia: éste, el de Wario, **tiene un sensor de movimiento y un rumble** que le permiten reconocer cualquier **movimiento, giros, volteos o sacudidas...**

La mecánica ya promete risas y aplausos, pero **no te pierdas cómo serán los microjuegos porque vas a flipar.** Desde ganar una lucha de espadas a un samurai hasta afeitar a un señor pelo a pelo, vaciar un rollo de papel higiénico, cortar una manzana inclinando la consola para manejar el cuchillo... Imagina más de 200 de estas minipruebas, todas rapidísimas, y alucinarás con tu GBA.



¡MUEVE, GIRA, DALE LA VUELTA!

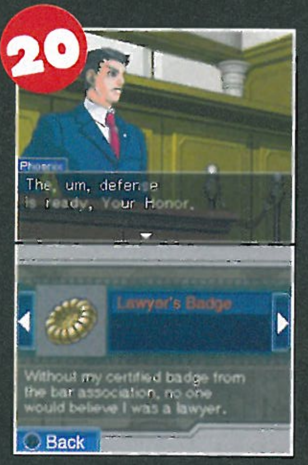
¡A esto se juega girando la consola! Sí, hacia cualquier dirección, con sacudidas, giros, cabeza abajo, incluso tendremos que darle golpecitos para solucionar alguna prueba... ¡Y todo gracias a un sensor de movimiento de última generación que incorpora el juego! ¡Esto va a ser la repera, no te lo pierdas!

Del 20 al 1, esta es la lista de los juegos más esperados para la Nintendo DS

LOS 20 MÁS BUSCADOS

Todas las compañías andan locas con Nintendo DS. Es tal la cantidad de nuevos juegos que diseñan para ella, que nos hemos visto obligados a hacer una selección con lo mejor que viene.

20



PHOENIX WRIGHT

- Tipo: AVENTURA GRÁFICA
- Compañía: CAPCOM

Un juego de abogados, en plan aventura de investigación.

Pero no pienses que va a ser un rollo, todo lo contrario. Será una **aventura con una imagen muy manga en la que nos convertiremos en ¡¡abogados!!** Sí, entrevistaremos a los testigos, reuniremos pruebas y resolveremos crímenes. Hasta le pediremos ayuda a una adivina. Todo sea por demostrar la inocencia de los clientes. ¡Nos vamos a convertir en Ally McBeal!

19



ZOO TYCOON

- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Compañía: THQ

Otro tipo de estrategia: aquí tendremos que dirigir un zoo.

Y eso quiere decir que tendremos que **hacernos con los animales, además de construir atracciones, poner los precios...** Lo que se dice un juego de estrategia de siempre pero al estilo DS, con los menús en la pantalla táctil, al alcance del dedo, y la acción en la superior. Así todo estará siempre bajo nuestro control. ¡Qué ganas de dirigir el zoo!

18



SHOGUN WARRIOR

- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: NAMCO

Estrategia en el Japón feudal, un clásico de la táctica militar.

Sí, y además resulta que las posibilidades de la Nintendo DS serán ideales para elaborar complejos planes de batalla. Eso lo haremos en la pantalla táctil mientras vemos toda la acción en la de arriba. **Formaremos nuestro propio ejército, conquistaremos territorios** y nos embarcaremos en divertidas batallas de hasta 8 jugadores. Si te mola la estrategia...

17



ELECTRO PLANKTON

- Tipo de juego: MUSICAL & ARTE
- Compañía: NINTENDO

Música, arte moderno y tu DS: será una mezcla explosiva.

Al loro con lo que acaba de salir en Japón: un **originalísimo juego musical de ambientación submarina,** que se juega con la táctil y el micro de DS. Está basado en la idea de un famoso artista japonés y parece que va a ser toda una locura... **una locura divertidísima.**

16 EL PRIMER SHOOTER ESPACIAL



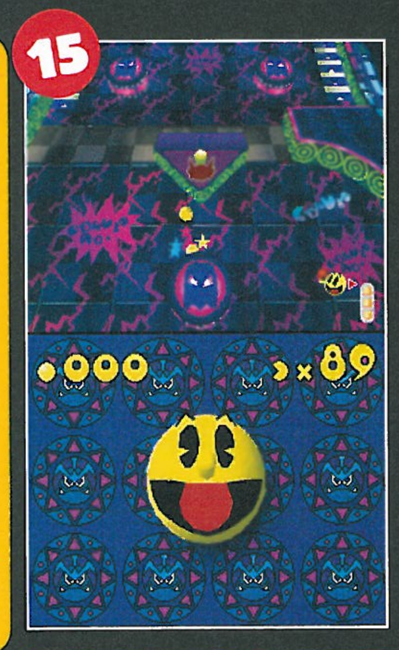
NANOSTRAY

- Tipo de juego: NAVES
- Compañía: MAJESCO

Aquí os esperan acción y espectáculo con sabor.

¿Echáis de menos un matamarcianos para Nintendo DS? «Nanostray» va a acabar con esa sequía a lo grande. Será un **juego de naves con unos gráficos 3D alucinantes, batallas espaciales únicas** y un control sencillísimo que aprovechará a tope la pantalla táctil. Ahí controlaremos el radar y todos los menús fácilmente. Además, iremos fortaleciendo nuestro arsenal y nos enfrentaremos a gigantescos jefes finales. La acción está asegurada en la doble pantalla.

15



PAC'N ROLL

- Tipo de juego: ARCADE
- Compañía: NAMCO

Pac-Man quiere devorar los circuitos de tu nueva DS.

Un fantasma ha transformado a todos los habitantes de Pac Land en esferas. Y puesto que tú eres la esfera (amarilla y con ojos) con más experiencia de la zona, te toca ser el salvador, y **rodar y rodar por enormes mundos 3D esquivando trampas y eliminando a los típicos y molestos fantasmones.** Todo, claro, con el puntero, que es marca de la casa. Esa será la única forma de salvar a la familia y a todo Pac Land, así que empieza a entrenar tu habilidad táctil, porque en este juego lo vas a necesitar.

14



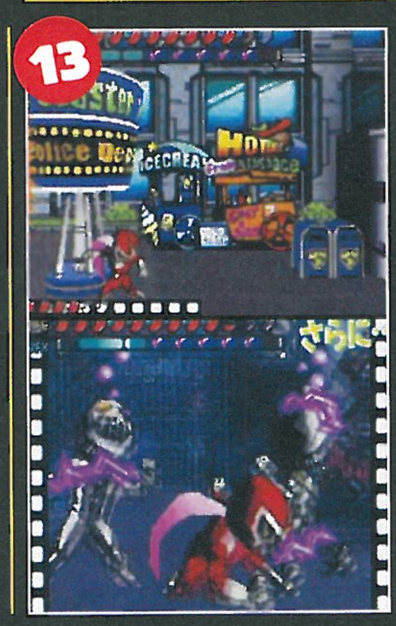
ADVANCE WARS

- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Compañía: NINTENDO

La guerra más estratégica, esta vez en doble pantalla.

Las batallas estratégicas de «Advance Wars» tendrán su versión Nintendo DS. El juego **le sacará el máximo partido a la doble pantalla,** de modo que a veces nos veremos obligados a dirigir las fuerzas aéreas en la pantalla superior mientras controlamos las tropas terrestres en la de abajo, todo ello con un sencillísimo sistema de menús táctiles. Además, podremos disfrutar de **emocionantes combates multijugador.** Si te gustaron estas batallas en GB Advance, ahora disfrutarás por partida doble.

13



SCRATCH! VIEWTIFUL JOE

- Tipo de juego: ACCIÓN
- Compañía: CAPCOM

Plataformas, humor y toneladas de acción táctil.

Notición: Joe también jugará en DS. Será en un **arcade con toda la acción 2D propia de la saga, el mismo sentido del humor y su característica estética de cómic.** El héroe tendrá nuevos súper poderes que podremos utilizar a través de la pantalla táctil, como el "Split VFX", con el que dividiremos la pantalla en dos simplemente pasando el dedo por encima. Sabremos porqué Joe y DS están hechos el uno para el otro.

12



METEOS

- Tipo de juego: PUZZLE
- Compañía: NINTENDO

Un puzzle táctil que ya es juego de culto en Japón.

Tras «Zoo Keeper» y «Polarium», la puzzlemanía continuará en DS con «Meteos», un adictivo rompecabezas táctil con una ambientación espacial superatractiva. El planeta Meteos nos está lanzando todo tipo de meteoritos a nuestro planeta, así que, puntero en mano, tendremos que devolver esos proyectiles para destruir Meteos antes de que él nos elimine. Esto se ha convertido en toda una fiebre que ya ha conquistado Japón y estamos seguros de que va a arrasar en todo el mundo. Pronto, aquí.

11 EL MULTIJUGADOR MÁS GRANDE



GOLDENEYE ROGUE AGENT

- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Compañía: ELECTRONIC ARTS

A doble pantalla, Bond nos dará aún más caña.

Al igual que la versión de GC, será un **shooter 3D con unos gráficos de infarto y grandes dosis de acción.** Nosotros asumiremos el papel de un villano con un ojo biónico que se enfrentará a personajes de la talla de Goldfinger o el Dr. No. Y mientras damos caña a los enemigos en la pantalla superior, en la táctil habrá radar y menús. Pero lo mejor será su modo multijugador para 8 "agentes".

10



GOEMON DS

- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **KONAMI**

Versión rompedora para el clásico de las aventuras.

Goemon, uno de los personajes más carismáticos de Konami, va a estrenar en Nintendo DS su nueva aventura. **Una explosiva combinación de plataformas, Rol y peleas de robots gigantes en el Japón medieval.** Sí, está claro que va a tener sentido del humor para dar y tomar. Pero además tendrá unos gráficos chulísimos, muy de dibujos animados. Y hará buen uso de la pantalla táctil: moveremos las plataformas con el puntero y también manejaremos a nuestro robot Impact con órdenes táctiles. ¡Será la bomba!

9 EL QUE TIENE MÁS HÉROES



SHONEN JUMP SUPER STARS

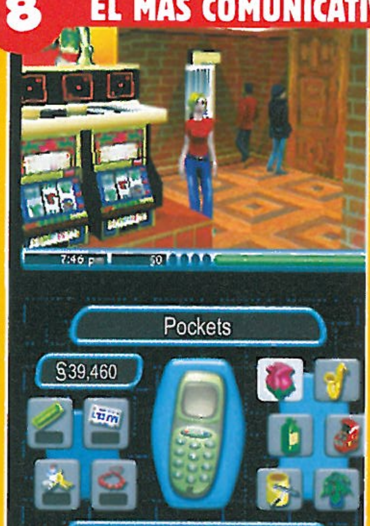
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **NINTENDO**

Un «Smash Bros» con todos los héroes manga.

El nuevo juego de lucha de la Gran N va a romper todos los moldes. Con un estilo muy parecido al del exitoso «Smash Bros», reunirá en una tarjeta a los manga más conocidos. A saber, **luchadores de 'Dragon Ball', 'Naruto' o 'One Piece' peleando juntos y a doble pantalla, con un vistoso estilo de dibujos animados.** Además, Shigeru Miyamoto está implicado en el proyecto.



8 EL MÁS COMUNICATIVO



SIMS 2

- Tipo de juego: **COMUNICACIÓN**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**

Aumentan las opciones Sims con la pantalla táctil.

Conocer gente, cuidar la casa, formar una familia, ir de fiesta... **todo tirando de pantalla táctil y el micrófono de Nintendo DS** (no como en «los Urbz», donde ese aspecto está más limitado). Como novedades también, el juego llevará un reloj que detectará el momento del día en el que estemos de forma que, si jugamos de noche, en Sim City también será de noche. Además aprovechará la potencia de la DS, con unos gráficos 3D chulísimos.

7



TOUCH KIRBY

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**

Tendrás que guiar a Kirby dibujando las plataformas.

El estreno de Kirby en DS no podía tener mejor pinta. La bola rosa de Nintendo va a protagonizar este **originalísimo plataformas 2D de avance lateral, que tendrá un estilo muy parecido al de «Yoshi Touch & Go».** Es decir, que aquí también habrá que usar el puntero y la pantalla táctil a saco, y dibujar puentes, plataformas y loopings que le abran camino a Kirby en su avance. Por supuesto, también **absorberemos los poderes enemigos.** Está claro que Kirby viene con ganas de arrasar.

6



CASTLEVANIA

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **KONAMI**

Drácula tiene un nuevo enemigo: la pantalla táctil.

El mítico juego de vampiros y acción regresa a Nintendo con una versión para DS que promete arrasar. Por lo que hemos visto, volverá a ofrecernos **unos gráficos de lujo y una banda sonora alucinante.** Nuestra misión será acabar de una vez por todas con Drácula. La táctil será el soporte ideal para eliminar obstáculos y, lo que es más impresionante, para **dibujar hechizos y sellos mágicos que acaben con las fuerzas del mal.** Así que ya sabes, ve preparando tu puntero... y una ristra de ajos.

5 EL MÁS RÁPIDO DE TODOS





MARIO KART

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **NINTENDO**

Máxima competición para el nuevo Mario Kart.

Nintendo está haciendo maravillas con el nuevo Mario Kart. Le han metido un modo competición a 8 jugadores, más circuitos que nunca, los gráficos 3D tan divertidos que ya conocemos y máxima velocidad, todo para lucir como no os podéis imaginar en la pantalla doble. En la de arriba, toda la acción del juego. En la de abajo, panorámica y vista con zoom para saber las posiciones de los rivales y hasta los ítems que nos están arrojando. ¡Menudo carrerón!

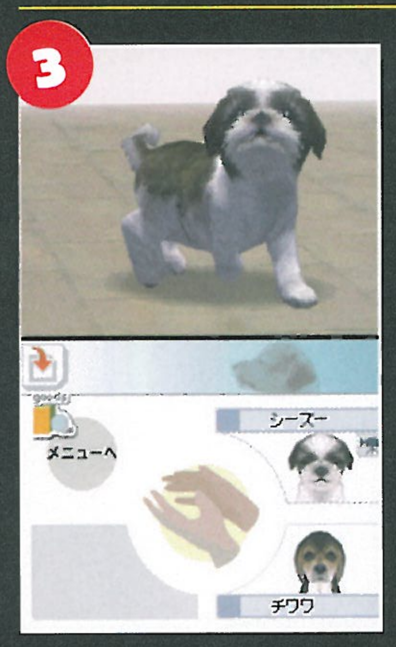


4 ANIMAL CROSSING

- Tipo de juego: **COMUNICACIÓN**
- Compañía: **NINTENDO**

El juego más original, ahora lo disfrutarás online.

El juego más revolucionario de CUBE también estará en DS. Como en la entrega GC, también tendremos que vivir nuestra propia vida: conseguir una casa, hacer amiguetes, ir de compras... Todo esto lo vamos a hacer ahora en cualquier parte y a doble pantalla. Aunque lo más impactante de esta versión es que se convertirá en **el primer juego de DS que jugaremos ¡¡¡online!!!** a través de wifi. Imaginad lo divertido que puede ser.



3 NINTENDOGS

- Tipo de juego: **COMUNICACIÓN**
- Compañía: **NINTENDO**

Un simulador de mascota que os cautivará a todos.

Arrasa allá donde se muestra. A todos se les cae la baba cuando ven a los perritos en acción. Pronto podrás comprobarlo por ti mismo, ver que **los perritos tendrán vida propia, que llamarán tu atención, y que podrás jugar con ellos a través de la pantalla táctil:** lanzarles un frisbi, enseñarles trucos con la voz, hacer que participen en diferentes competiciones... Nintendo ha lanzado tres versiones con distintas razas de perritos en cada tarjeta. ¡¡Pero tú querrás hacerte con todos ellos!!



2 METROID PRIME HUNTERS

- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Compañía: **NINTENDO**

Ya has visto un anticipo, ahora prepárate...

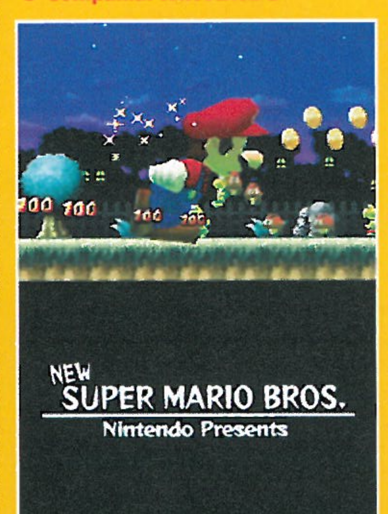
Tras su éxito arrollador, Samus va a llevar a DS su particular concepto de aventura de acción 3D. Nuestro héroe espacial volverá a enfundarse su traje espacial para hacer frente a las hordas alienígenas. Mantendrá sus disparos de carga, sus misiles y su mutación espectacular en morfosfera. Pero **lo realmente genial de este «Metroid Prime» será el innovador control táctil y las partidas inalámbricas** para no olvidar de hasta 4 jugones.

1



NEW SUPER MARIO BROS

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**



Las plataformas de siempre, con novedades sólo posibles en DS.

Y en el primer puesto de los más esperados está... ¡¡¡Marioo!!! Sólo el número 1 de los videojuegos podía ocupar la primera plaza en nuestro podio de deseados. Con este juego volverá a las clásicas plataformas de avance lateral. Los escenarios y el desarrollo serán en 2D, pero todos **los personajes tendrán un aspecto totalmente 3D.** Más cambios. Por ejemplo los champiñones, esta vez transformarán tanto a los enemigos como a Mario en gigantes enormes, capaces de cargarse cualquier cosa. Además, el bigotes será más hábil que nunca y realizará un buen montón de movimientos sacados directamente de «Smash Bros». ¡Volverá a dar la campanada!



CONCURSO

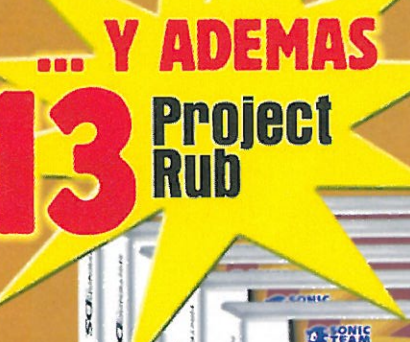
Project Rub™



¡PON A PRUEBA TUS DOTES DE LIGUE!

¡Y llévate una Nintendo DS con el juego más provocativo!

SORTEAMOS 7 Packs Nintendo DS + Project Rub



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: projectnt + tus datos personales**

Ejemplo: projectnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de JUNIO de 2005.

Nintendo GAMING 24:7 — NINTENDO DS



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

REVISTA OFICIAL

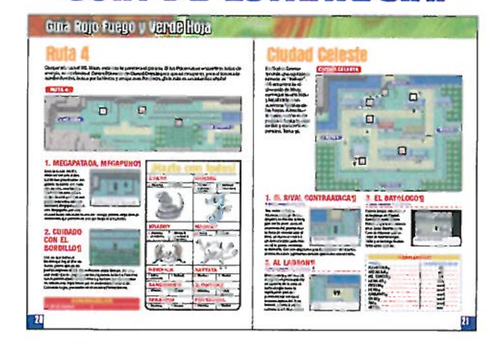
Nintendo Acción

PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKéMON
ROJO FUEGO Y VERDE HOJA



TODO LO QUE VAS A ENCONTRAR EN ESTA GUÍA DE ESTRATEGIA:



- **148 páginas** con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
- Descubre todos los **mapas** de ciudades, rutas y pueblos con todos los objetos.
- **Trucos y secretos** para ser un verdadero maestro.
- **Fichas** de los Pokémon de la Pokédex Nacional.
- **Guía de avance:** paso a paso te guiamos por Kanto.

¡¡TE ENSEÑARÁ A SER EL MEJOR ENTRENADOR DE ROJO FUEGO Y VERDE HOJA!!

¡HAZTE CON ELLA A PARTIR DEL 27 DE MAYO!

PUNTUACIONES OFICIALES

En Junio...



Viewtiful Joe 2

El héroe más peculiar de GameCube regresa a la acción acompañado de su novia, también de armas tomar.

10 NOVEDADES

Nintendo DS

GameCube

Game Boy Advance

MARIO PARTY ADV.

LLEGA LA FIESTA EN GAME BOY. Y tanto que habrá fiesta. Y esta vez en cualquier parte, y con más minijuegos y sorpresas que nunca. Si eres fan de los "party", éste te va a flipar.



NEED FOR SPEED U.2

Carreras y tuning a doble pantalla. Tan potente como estabas esperando. Bombazo.



Dragon Ball Adventure

Goku se marca otro éxito en Game Boy, con un juego que va a sacar lo mejor de la serie.

Código P.E.G.I. de clasificación


EDAD RECOMENDADA
VIOLENCIA
DROGAS
MIEDO

SEXO
LENGUAJE SOEZ
DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

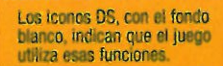
Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.






SIN CABLES · CHAT · DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

OK Nintendo Acción



¡La superestrella interactiva!

YOSHI TOUCH & GO

El dino de Nintendo llega a DS con una aventura en la que tú dibujas las plataformas. ¡Esto es un nuevo estilo!

Pues sí! ¡Ya hay un Yoshi para DS! El dino verde estrena un **revolucionario plataformas** en dos dimensiones que te trae una forma totalmente nueva de jugar. Aquí los botones ya no cuentan, **lo importante es controlar el puntero y el micrófono** con destreza. ¿Te atreves con el desafío?

De profesión: dibujante

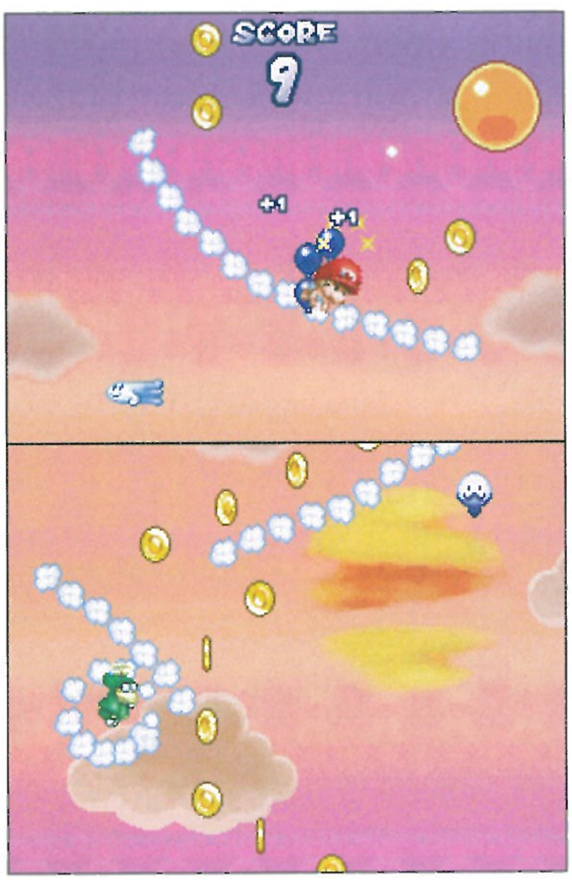
Baby Mario se ha caído del pico de la cigüeña y a ti te toca impedir que el bebé sufra daño alguno. Lo primerito de todo es conseguir que aterrice felizmente. Para eso tienes que **dibujar en la táctil montones de nubes-tobogán que amortigüen la caída.** Mario siempre está en la pantalla superior, así que debes ser hábil y anticiparte a sus movimientos. Y si dibujas lo que no quieres, le **soplas al micrófono y ¡adiós nubes!** Una vez abajo y a lomos de Yoshi, empieza el "plataformeo raro": el dino empieza a andar solo y tú debes **abrirle camino pintando puentes, encerrando a los malos en burbujas, tirando huevos…** Además, la pantalla superior está repleta de monedas y bichejos.

La aventura no se divide en fases, sino en cuatro modos de juego con distintos objetivos (recoger monedas, avanzar lo máximo posible o salvar a Baby Luigi). Aunque se puede hacer un poco repetitivo, para compensar ofrece un **genial versus,** para que disfrutéis dos a la vez de la **diversión y originalidad** del dino en DS.

YOSHIS DE COLORES

El simpático y verde Yoshi no es el único saurio que va a ayudar a Baby Mario. En función del número de monedas que consigas en las etapas de descenso, el Yoshi que aparecerá al final tendrá un color u otro. Cuantos más puntos hayas ganado, más veloz será tu dino y, además, podrá lanzar muchos más huevos. ¡Descubre a los 7 yoshis!


PANTALLA TÁCTIL



En la primera parte de cada modo debes dibujar toboganes de nubes en la táctil para que Baby Mario descienda suavemente.



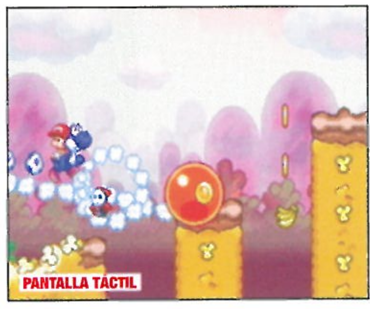
Crea plataformas, lanza huevos, salta, come fruta... ¡Y hazlo deprisa! ¡Y casi a la vez! ¡Y sin quitar ojo a la pantalla superior!

¡ESTO ES INNOVAR!

Sopla, dibuja, puntea... Yoshi llega a DS con una forma totalmente nueva de jugar un plataformas.



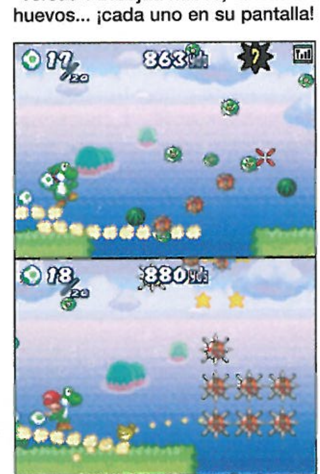
Cada vez que ganas 100 puntos, aparece una estrella y con ella ¡Super Baby Mario!



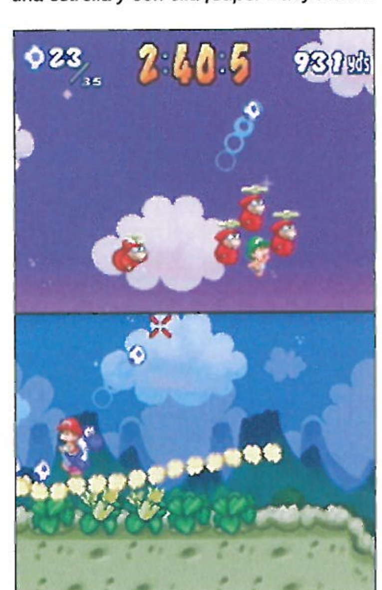
Encierra a los enemigos en círculos de nubes y ¡tachán! ¡ahora son burbujas!

¡CORRE YOSHI, DATE PRISA!

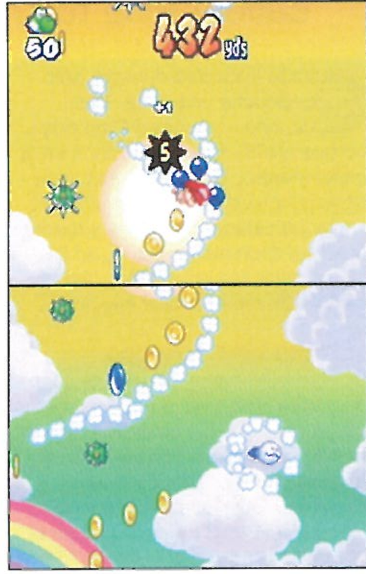
Si quieres saber lo que es bueno, búscate un amigo con una DS y probad las carreras del modo "versus". Dibujad nubes, lanzad huevos... ¡cada uno en su pantalla!



El objetivo está muy clarito: llegar a la meta antes que tu rival.



En uno de los modos debes rescatar a Baby Luigi antes de que se lo lleven.



El micro de la DS también tiene su papel. De un soplido las nubes se desvanecen.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ Los paisajes de «Yoshi's Island»: bonitos y coloridos.

▼ Gráficos sencillos. Muy parecidos a los de SNES.

SONIDO 90

▲ Las simpáticas melodías y efectos típicos de Yoshi.

▼ Pocas novedades. Los temas de «Yoshi's Island».

JUGABILIDAD 93

▲ El original control crea una sensación de juego nueva y divertida. El "Versus", brutal.

▼ A veces se necesitan muchos reflejos, eso puede cansar pronto a los menos hábiles.

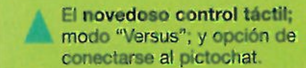
DURACIÓN 92

▲ Cuatro modos de juego y un estupendo multijugador que alarga las horas de diversión.

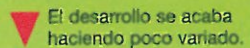
▼ Al no estar dividido en niveles, los modos de juego se hacen un poco repetitivos.



TOTAL 91

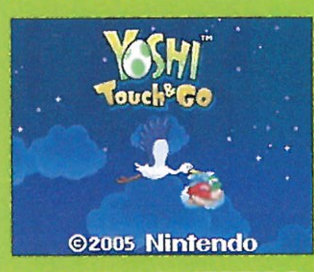


▲ El **novedoso control táctil**; modo "Versus"; y opción de conectarse al pictochat.



▼ El desarrollo se acaba haciendo poco variado.

VALORACIÓN



UN YOSHI DIVERTIDO Y ORIGINAL PARA DS

Está claro que esta no es una aventura de plataformas cualquiera. Tanto el desarrollo como la forma de hacerlo todo con el puntero, son algo nuevo que no puedes perderte. Quizá tardes en acostumbrarte a la dificultad del control, pero en cuanto te hagas con él no vas a parar de jugar con Yoshi.

LA DOBLE PANTALLA

¡Aquí todo es táctil!
Pocos juegos hasta ahora han aprovechado las posibilidades de Nintendo DS tan bien como este Yoshi. Casi todo se hace con el puntero, la doble pantalla es más interactiva que nunca, se usa el micro, puedes jugar a dobles con una sola tarjeta y ¡tiene chat!

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

OK Nintendo Acción

El rey de la velocidad impone su ley

NEED FOR SPEED U. 2

¡Los conductores más temerarios vuelven a tomar las calles! Pilla tu DS y únete a ellos... ¡en carreras tuning!



Cuando la ciudad duerme, sólo se escucha una cosa: Tres, dos, uno... ¡a correr! Date prisa, porque «NFS» también arranca en la nueva portátil. Como es habitual te esperan los coches más chulos, los adelantamientos más locos y muchas pruebas diferentes... eso sí, en DS nunca faltan las novedades. Así que cambia de marcha, que seguimos.

El trono más deseado

En «NFS» se han exprimido el coco para convertirse en el número uno de las carreras. De entrada, **puedes confeccionar una competición a tu gusto,** con diferentes rivales, circuitos y objetivos. Pero donde han dado el "do" de pecho es en el modo "Underground". ¿Cómo? Pues abróchate el cinturón porque hay cuatro tipos de pruebas: circuitos, aceleración, minijuegos y la gran novedad, **el rey de la pista.** ¿Que de qué va eso? Pues es una carrera donde el circuito está dividido en tramos y vence el que marque los mejores tiempos en el mayor número de zonas. La estrategia cambia en estas carreras, pues **quedar primero no asegura la victoria.** Original ¿no? Y además no faltan los diversos coches y **todas las opciones tuning que puedas imaginar** en el garaje. **¡Hasta puedes pintar tus pegatinas en la pantalla táctil!**, la cual también sirve para ver el mapa y usar nitros, aunque no es muy cómodo. Ahora, apúntate a las carreras más cañeras y disfruta la sensación de velocidad.

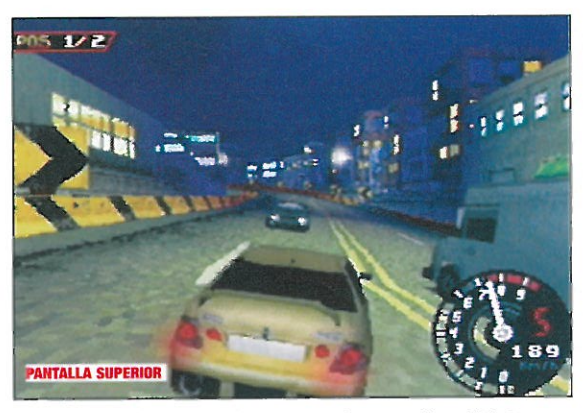
¿TE GUSTA TUNEAR?

Que sí, que te gusta conducir, pero lo que más mola es decorar tu coche para vacilar por toda la ciudad, ¿no? Pues en DS tienes la posibilidad de dibujar tus propias pegatinas. Claro que para ello debes demostrar tu estilazo pintando con el puntero en la pantalla táctil. Lleva tu coche al garaje y date el gustazo... ¡Picasso!


PANTALLA SUPERIOR



En los circuitos hay tráfico normal, y entre eso y los pesados de los rivales, habrá muchos tortazos. Los coches no se "arrugan".



Los chicos más malos te han preparado recorridos distintos por todo el mapa de la gran ciudad. Es una lucha muy arriesgada.



En la pantalla táctil puedes seleccionar qué nitro usar y cuánto. Así no tendrás que gastar todo el turbo de una vez.

"VELOCITY" Prepárate para competir a una velocidad endiablada con los coches más tuneados por toda una ciudad.



El grado de detalle que se ha alcanzado con el tuning de los coches es genial.



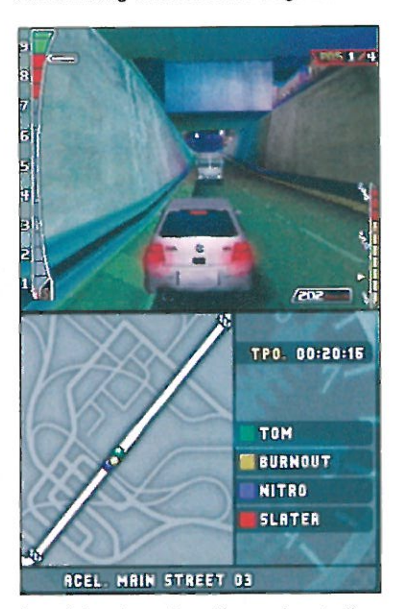
El coche más modesto puede salir del taller convertido en un maquinón.

MECÁNICA PARA NOVATOS

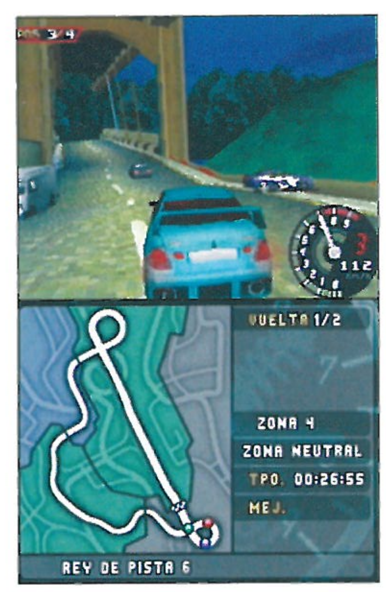
Para darle más gracia al asunto, se han incluido cuatro minijuegos que se manejan... ¡en la táctil! Son pequeñas pruebas para mantener a salvo la mecánica del coche.



Mantén la bola en el carril del medio para no gripar el motor.



Las pistas de aceleración son la estrella en cuanto a sensación de velocidad.



En el "Rey de la pista", puedes ver los tramos de tu color en la pantalla inferior.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88


▲ La sensación de velocidad es genial... con coches buenos.

▼ Algunos elementos de los escenarios aparecen de la nada. Y no mola mucho.

SONIDO 88


▲ Buena música y tremendos efectos de los motores.

▼ A veces hay demasiados sonidos al mismo tiempo.

JUGABILIDAD 92


▲ Construirte un coche a tu medida, diseñando tus propias pegatinas, y competir en las calles: divertidísimo.

▼ Cuando te pones el primero, o cometes un error o es difícil que te pillen.

DURACIÓN 93

▲ El modo underground y el multi prometen una vida larga.

▼ A pesar de la variedad, el desarrollo de algunas carreras es un poco repetitivo.

TOTAL 91

▲ Miles de pruebas diferentes y de **opciones de tuning.**

▼ Algunas carreras no tienen aliciente, son mero trámite.

VALORACIÓN



CARRERAS TUNING Y MILES DE OPCIONES

La saga más famosa de carreras aterriza en DS con un juego fiel al estilo "underground". El número de pruebas y variantes posibles multiplica la diversión, sin olvidar el mejor taller visto en portátiles para tunear tu coche. Velocidad y buena ambientación con un uso algo corto de la pantalla doble. Lo mejor en carreras de DS.

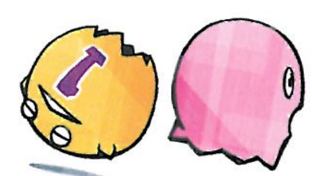
DOBLE PANTALLA

La táctil en un segundo plano. A pesar de todas las opciones, la pantalla táctil no es ni mucho menos la protagonista. Sólo sirve para moverse por los menús, ver el mapa del circuito durante la carrera y usar los nitros. Al menos en los minijuegos se le saca un poco más de partido.

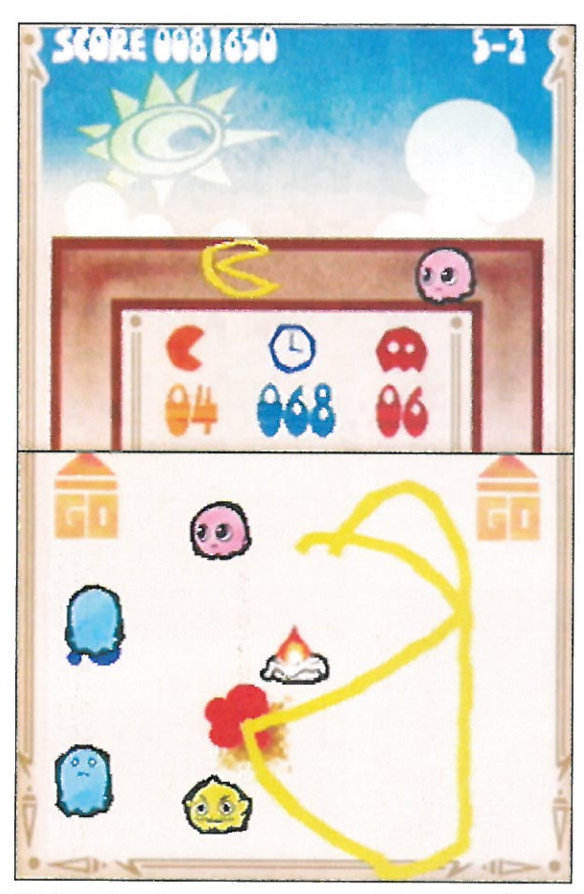


¡Ahora los Pac-Man los dibujas tú!

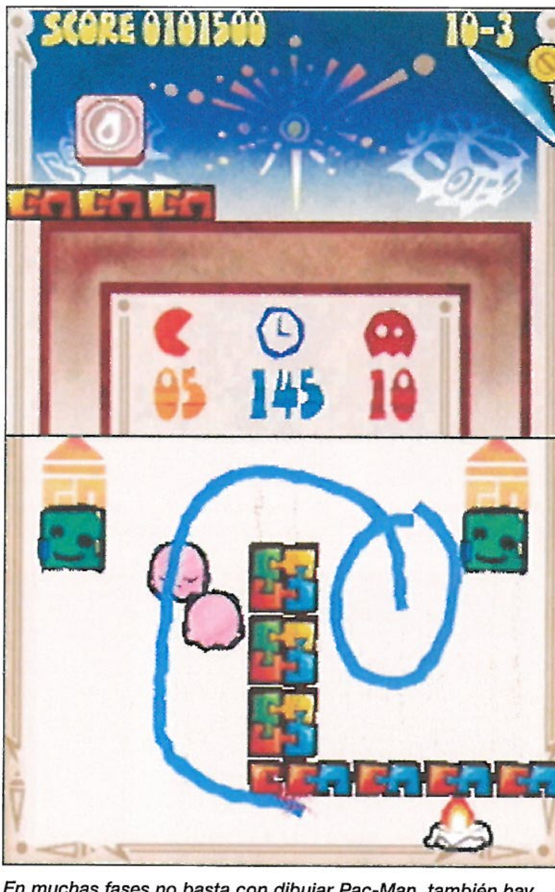
PAC-PIX



Pac-Man llega a DS con un innovador juego de habilidad e inteligencia que hace un uso genial de la pantalla táctil.



Dibuja un Pac-Man para que se zampe a los enemigos. Éste ha salido un poco churro pero es igual de eficaz que el más artista.



En muchas fases no basta con dibujar Pac-Man, también hay que hacer flechas y bombas que dejen indefensos a los malos.

Está claro que Nintendo DS no va a dejar de sorprendernos nunca. Lo que se les ha ocurrido a los chicos de Namco esta vez no tiene precio: un **comecocos en el que tienes que comerte a los fantasmas... ¡dibujando a Pac-Man!**

Las armas de un pintor

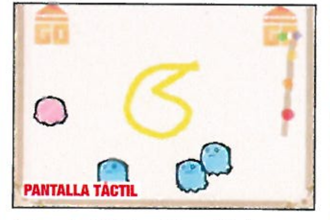
Está escrito que los fantasmones no van a dejar nunca de molestar al comecocos. Pero esta vez la "bola amarilla" tiene un arma secreta muy especial, un lápiz mágico que hace que los dibujos cobren vida. Ese lápiz es, claro, el puntero de tu DS. De modo que tu misión en «Pac-Pix» consiste en **dibujar Pac-Man en la pantalla táctil, que se coman a los fantasmas.** Tranquilo, que no hace falta ser un artista; aunque tu Pac sea enorme o canijo o un poco feote, se pondrá a zampar igualmente. Eso sí, si no quieres que se escape de la pantalla tendrás que dibujar líneas para que cambie de dirección y vaya dónde desees. Hacia la pantalla superior, por ejemplo, porque allí también habrá muchos enemigos.

Según pasas fases, la mecánica se va complicando y entonces tienes que **aprender a dibujar flechas que golpeen los interruptores de la pantalla de arriba**, y bombas, para acabar con los malos más duros. Y cada dos fases... ¡a luchar con un mega jefe final! Para derrotarlos te tocará darle un poco al coco y averiguar cómo vencerlos.

El aspecto gráfico de todo es muy sencillo, pero también muy práctico. Es ideal para que el **control del juego resulte fácil y atractivo.** Además, la dificultad creciente lo convierte en un juego súper adictivo. Así las cosas, está visto que Pac-Man no podía haberse estrenado de una forma más original en DS.

¡QUIERO SER ARTISTA!

¿A QUE NO ES TAN FÁCIL HACER UN PAC-MAN? Bueno, en «Pac-Pix» sí es fácil, pero que además te salga guapo ya es algo más complicado. En cualquier caso, este uso de la táctil es de lo más original y divertido que verás.



Además del Pac-Man, dibujas líneas para guiar su movimiento.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Datos: **3 DIBUJOS POSIBLES**
- Extras: **MODO DE PRÁCTICA**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Muy simples, pero adecuados para la mecánica del juego.

SONIDO 85
Música y efectos simpáticos, con referencias al Pac-Man clásico.

JUGABILIDAD 96
¡No digas que no es flipante lo de dibujar a los Pac-Man!

DURACIÓN 89
Tiene muchos niveles, aunque faltan más modos de juego.

TOTAL 93

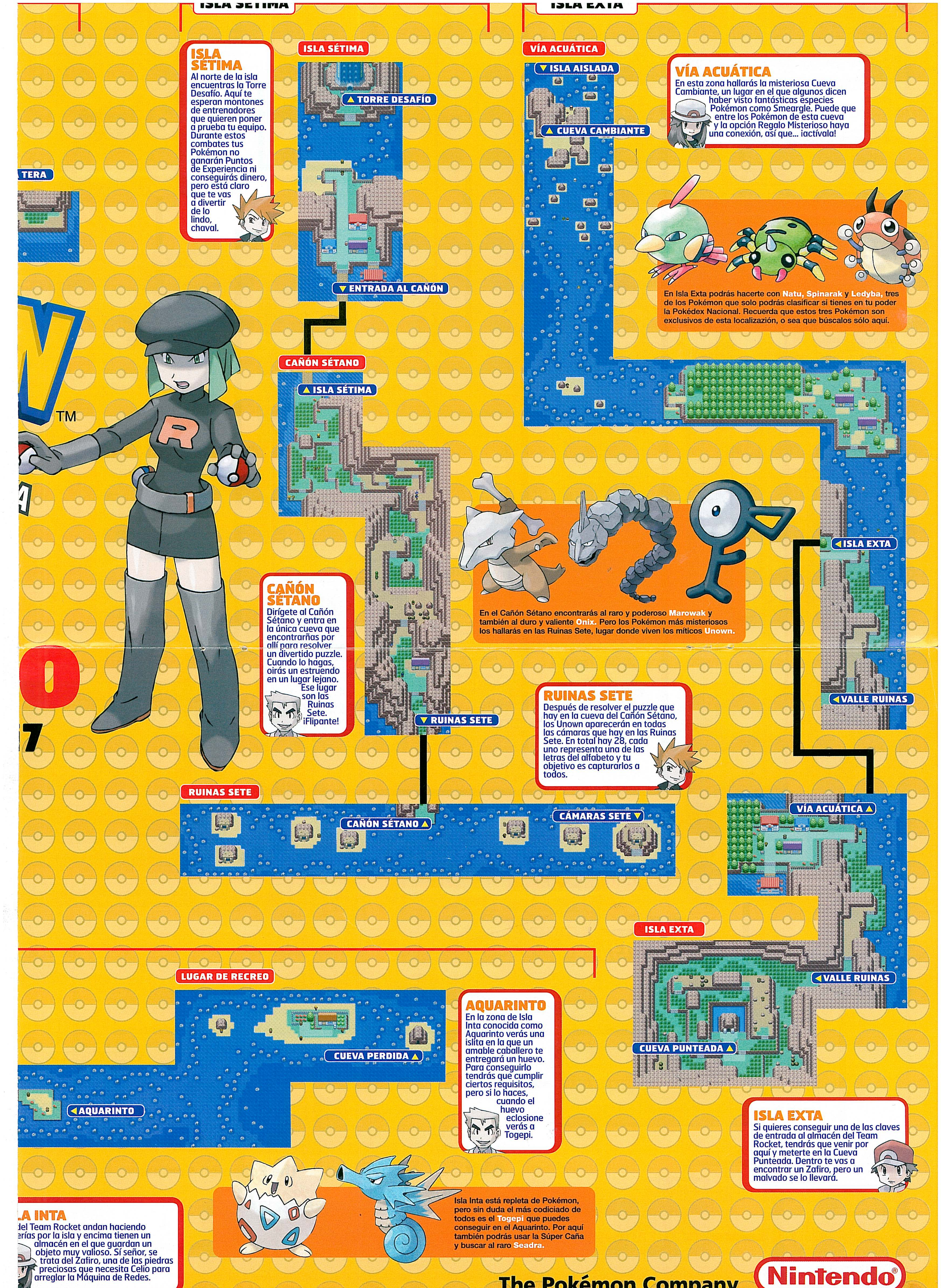
▲ La idea de dibujar tú los Pac-Man es fantástica.

▼ Aspecto gráfico simplón. Sólo un modo de juego.

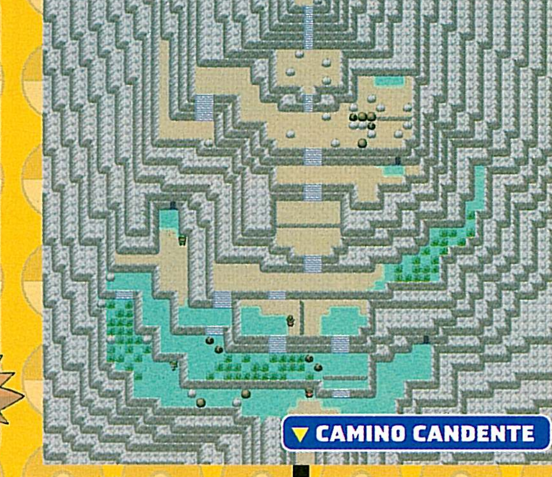
VALORACIÓN

Una idea totalmente innovadora. Pocas cosas vas a encontrar tan originales y divertidas como este Pac-Pix. Te encantará y vacilarás un montón con los amigos.


ISLA SÉTIMA
ISLA EXTA
ISLA SÉTIMA
Al norte de la isla encuentras la Torre Desafío. Aquí te esperan montones de entrenadores que quieren poner a prueba tu equipo. Durante estos combates tus Pokémon no ganarán Puntos de Experiencia ni conseguirás dinero, pero está claro que te vas a divertir de lo lindo, chaval.
ISLA SÉTIMA
TORRE DESAFÍO
ENTRADA AL CAÑÓN
VÍA ACUÁTICA
ISLA AISLADA
CUEVA CAMBIANTE
VÍA ACUÁTICA
En esta zona hallarás la misteriosa Cueva Cambiante, un lugar en el que algunos dicen haber visto fantásticas especies Pokémon como Smeargle. Puede que entre los Pokémon de esta cueva y la opción Regalo Misterioso haya una conexión, así que... ¡actívala!
En Isla Exta podrás hacerte con Natu, Spinarak y Ledyba, tres de los Pokémon que sólo podrás clasificar si tienes en tu poder la Pokédex Nacional. Recuerda que estos tres Pokémon son exclusivos de esta localización, o sea que búscalos sólo aquí.
TERA
TM
CAÑÓN SÉTANO
ISLA SÉTIMA
CAÑÓN SÉTANO
Dirígete al Cañón Sétano y entra en la única cueva que encontrarás por allí para resolver un divertido puzzle. Cuando lo hagas, oirás un estruendo en un lugar lejano. Ese lugar son las Ruinas Sete. ¡Flípante!
En el Cañón Sétano encontrarás al raro y poderoso Marowak y también al duro y valiente Onix. Pero los Pokémon más misteriosos los hallarás en las Ruinas Sete, lugar donde viven los míticos Unown.
ISLA EXTA
VALLE RUINAS
RUINAS SETE
RUINAS SETE
Después de resolver el puzzle que hay en la cueva del Cañón Sétano, los Unown aparecerán en todas las cámaras que hay en las Ruinas Sete. En total hay 28, cada uno representa una de las letras del alfabeto y tu objetivo es capturarlos a todos.
RUINAS SETE
CAÑÓN SÉTANO
CÁMARAS SETE
VÍA ACUÁTICA
ISLA EXTA
VALLE RUINAS
CUEVA PUNTEADA
LUGAR DE RECREO
CUEVA PERDIDA
AQUARINTO
AQUARINTO
En la zona de Isla Inta conocida como Aquarinto verás una islita en la que un amable caballero te entregará un huevo. Para conseguirlo tendrás que cumplir ciertos requisitos, pero si lo haces, cuando el huevo eclosione verás a Togepi.
ISLA EXTA
Si quieres conseguir una de las claves de entrada al almacén del Team Rocket, tendrás que venir por aquí y meterte en la Cueva Punteada. Dentro te vas a encontrar un Zafiro, pero un malvado se lo llevará.
Isla Inta está repleta de Pokémon, pero sin duda el más codiciado de todos es el Togepi que puedes conseguir en el Aquarinto. Por aquí también podrás usar la Súper Caña y buscar al raro Seadra.
A INTA
el Team Rocket andan haciendo rías por la isla y encima tienen un almacén en el que guardan un objeto muy valioso. Sí señor, se trata del Zafiro, una de las piedras preciosas que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes.
The Pokémon Company
Nintendo®


ISLA SÉTIMA
ISLA EXTA
ISLA SÉTIMA
Al norte de la isla encuentras la Torre Desafío. Aquí te esperan montones de entrenadores que quieren poner a prueba tu equipo. Durante estos combates tus Pokémon no ganarán Puntos de Experiencia ni conseguirás dinero, pero está claro que te vas a divertir de lo lindo, chaval.
ISLA SÉTIMA
TORRE DESAFÍO
ENTRADA AL CAÑÓN
CAÑÓN SÉTANO
ISLA SÉTIMA
VÍA ACUÁTICA
ISLA AISLADA
CUEVA CAMBIANTE
VÍA ACUÁTICA
En esta zona hallarás la misteriosa Cueva Cambiante, un lugar en el que algunos dicen haber visto fantásticas especies Pokémon como Smeargle. Puede que entre los Pokémon de esta cueva y la opción Regalo Misterioso haya una conexión, así que... ¡actívala!
En Isla Exta podrás hacerte con Natu, Spinarak y Ledyba, tres de los Pokémon que solo podrás clasificar si tienes en tu poder la Pokédex Nacional. Recuerda que estos tres Pokémon son exclusivos de esta localización, o sea que búscalos sólo aquí.
CAÑÓN SÉTANO
Dirígete al Cañón Sétano y entra en la única cueva que encontrarás por allí para resolver un divertido puzzle. Cuando lo hagas, oirás un estruendo en un lugar lejano. Ese lugar son las Ruinas Sete. ¡Flipante!
En el Cañón Sétano encontrarás al raro y poderoso Marowak y también al duro y valiente Onix. Pero los Pokémon más misteriosos los hallarás en las Ruinas Sete, lugar donde viven los míticos Unown.
ISLA EXTA
VALLE RUINAS
RUINAS SETE
RUINAS SETE
Después de resolver el puzzle que hay en la cueva del Cañón Sétano, los Unown aparecerán en todas las cámaras que hay en las Ruinas Sete. En total hay 28, cada uno representa una de las letras del alfabeto y tu objetivo es capturarlos a todos.
RUINAS SETE
CAÑÓN SÉTANO
CÁMARAS SETE
VÍA ACUÁTICA
ISLA EXTA
VALLE RUINAS
CUEVA PUNTEADA
LUGAR DE RECREO
CUEVA PERDIDA
AQUARINTO
AQUARINTO
En la zona de Isla Inta conocida como Aquarinto verás una islita en la que un amable caballero te entregará un huevo. Para conseguirlo tendrás que cumplir ciertos requisitos, pero si lo haces, cuando el huevo eclosione verás a Togepi.
ISLA EXTA
Si quieres conseguir una de las claves de entrada al almacén del Team Rocket, tendrás que venir por aquí y meterte en la Cueva Punteada. Dentro te vas a encontrar un Zafiro, pero un malvado se lo llevará.
Isla Inta está repleta de Pokémon, pero sin duda el más codiciado de todos es el Togepi que puedes conseguir en el Aquarinto. Por aquí también podrás usar la Súper Caña y buscar al raro Seadra.
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

ISLA PRIMA



MONTE ASCUAS

En la cima del Monte Ascuas podrás capturar a Moltres, poderoso y legendario pájaro de fuego. Después, cuando derrotes al Alto Mando, date una vuelta por una de las cuevas que hay en la ladera y busca el Rubí que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes. ¿Ves?, no era tan difícil...

CAMINO CANDENTE

MONTE ASCUAS

BALNEARIO ASCUAS

ISLA PRIMA

ISLA PRIMA

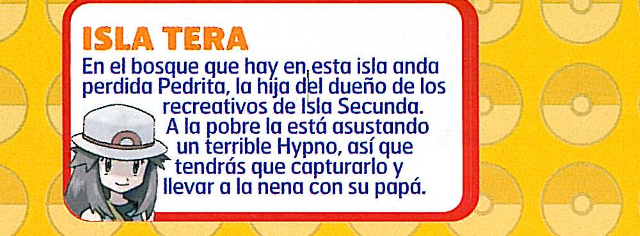
Podrás viajar hasta Isla Prima cuando ganes la medalla del gimnasio de Isla Canela. En ese momento aparecerá Bill para llevarte a la isla a hacer una visita a su amigo Celio. El chaval quiere arreglar la Máquina de Redes para que Kanto, Hoenn y Aura queden por fin conectados, pero para hacerlo posible tienes que echarle una mano.

ISLA PRIMA

CAMINO CANDENTE

PLAYA TESORO

ISLA TERA



ISLA TERA

En el bosque que hay en esta isla anda perdida Pedrita, la hija del dueño de los recreativos de Isla Secunda. A la pobre la está asustando un terrible Hypno, así que tendrás que capturarlo y llevar a la nena con su papá.

POKéMON

EDICIÓN ROJO FUEGO

EDICIÓN VERDE HOJ

Mapa de Kant

Archi

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

En Isla Prima espera el legendario **Moltres**, pero también podrás hacerte con **Magmar** (sólo en Verde Hoja) y **Rapidash**. No olvides que este es el único lugar en el que podrás capturar a estos Pokémon.

ISLA INTA



ISLA SECUNDA



ISLA SECUNDA

Aquí vive el Tutor de Movimientos, pero también hay unos Recreativos muy chulos en los que podrás jugar con varios minijuegos y ganar kilos de bayas.

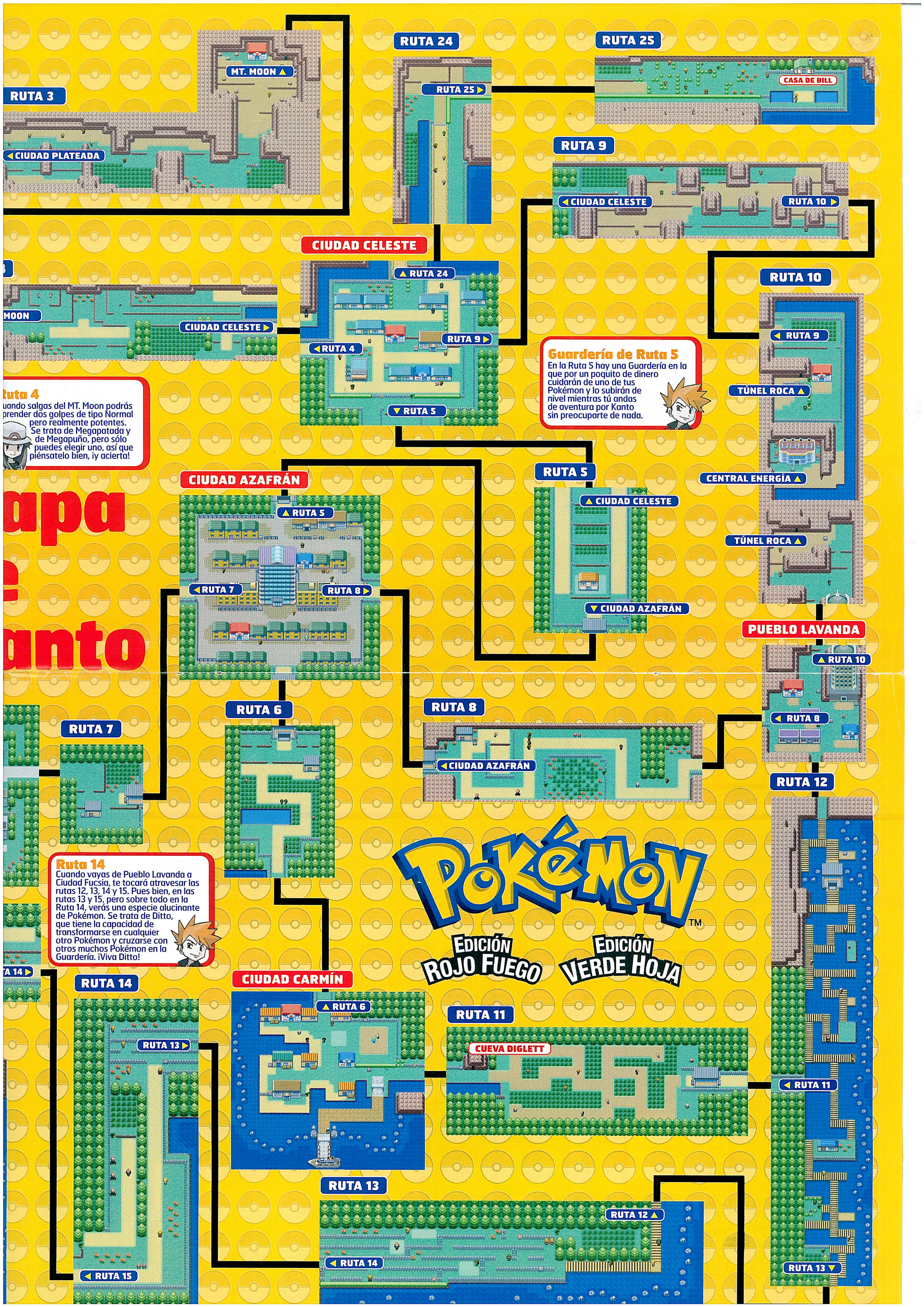
ISLA QUARTA



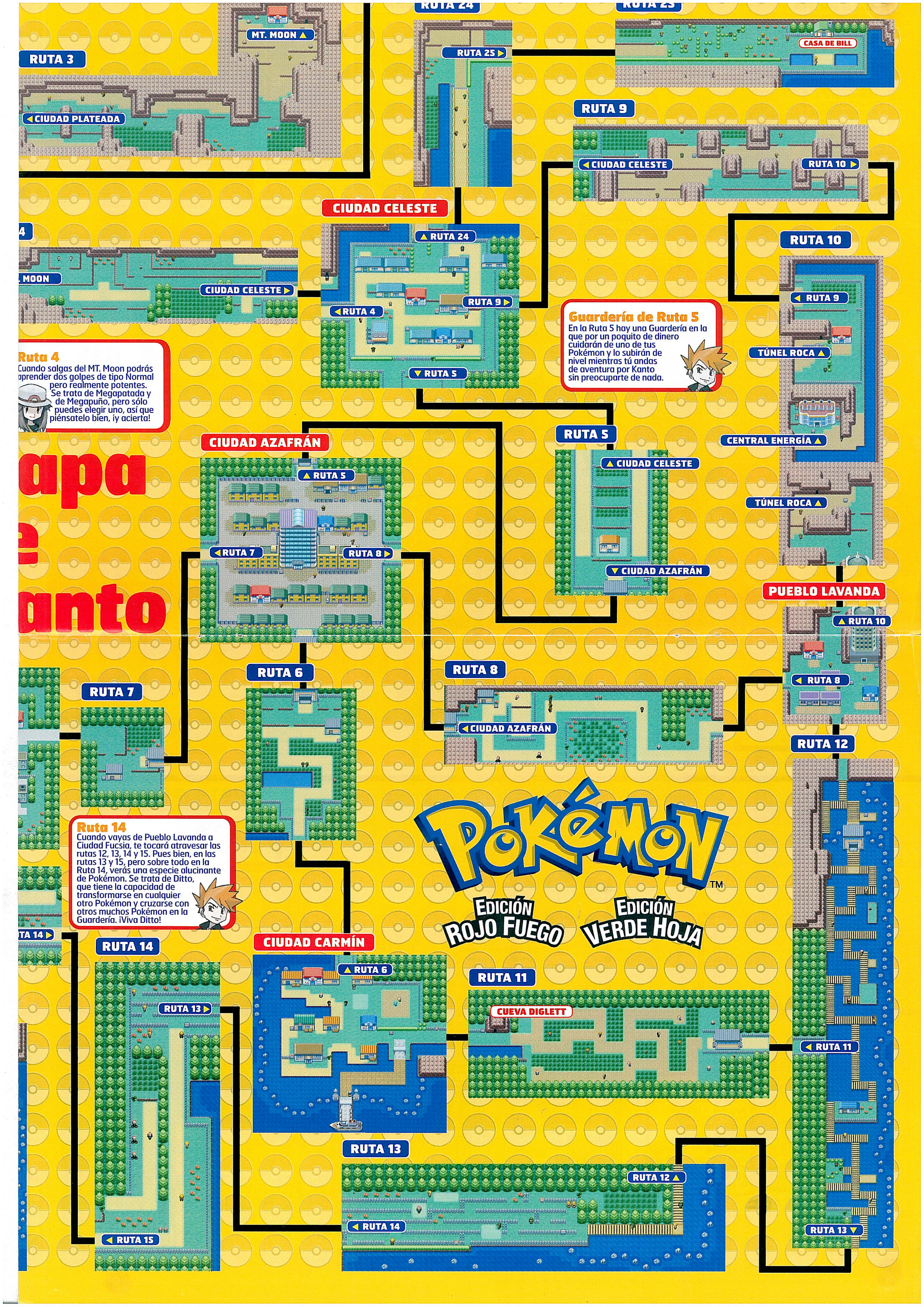
ISLA QUARTA

En esta isla encontrarás una GUARDERÍA en la que podrás reproducir a los Pokémon. No olvides ayudar a Lorelei y buscar la MO 07 o Cascada, después te hará mucha falta.

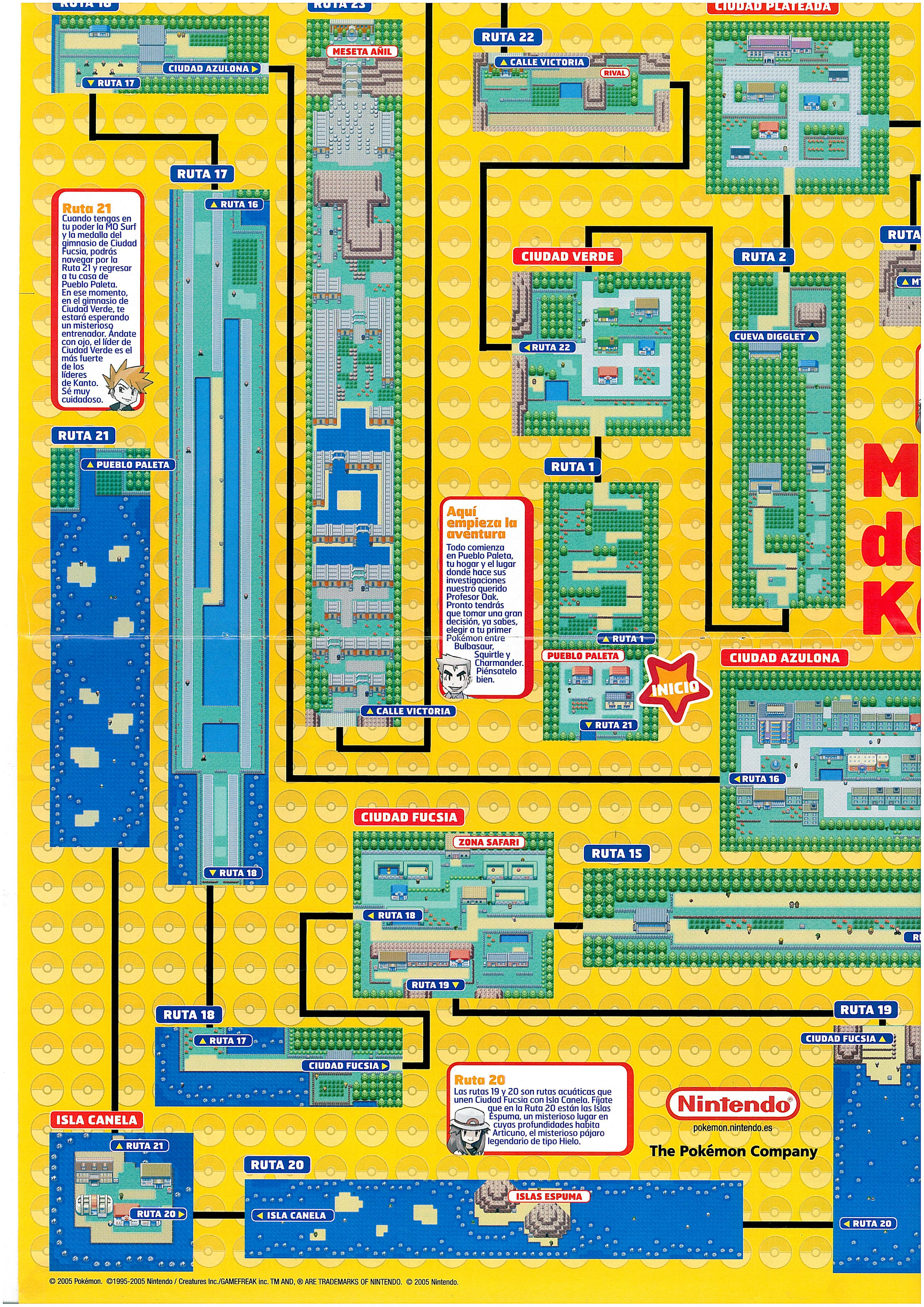

Pokémon
Edición Rojo Fuego
Edición Verde Hoja
Mapa de Kant
Archi
Revista Oficial
Nintendo Acción
ISLA PRIMA
MONTE ASCUAS
MONTE ASCUAS
En la cima del Monte Ascuas podrás capturar a Moltres, poderoso y legendario pájaro de fuego. Después, cuando derrotes al Alto Mando, date una vuelta por una de las cuevas que hay en la ladera y busca el Rubí que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes. ¿Ves?, no era tan difícil...
CAMINO CANDENTE
CAMINO CANDENTE
MONTE ASCUAS
ISLA PRIMA
Podrás viajar hasta Isla Prima cuando ganes la medalla del gimnasio de Isla Canela. En ese momento aparecerá Bill para llevarte a la isla a hacer una visita a su amigo Celio. El chaval quiere arreglar la Máquina de Redes para que Kanto, Hoenn y Aura queden por fin conectados, pero para hacerlo posible tienes que echarle una mano.
BALNEARIO ASCUAS
ISLA PRIMA
CAMINO CANDENTE
ISLA PRIMA
PLAYA TESORO
En Isla Prima espera el legendario Moltres, pero también podrás hacerte con Magmar (sólo en Verde Hoja) y Rapidash. No olvides que este es el único lugar en el que podrás capturar a estos Pokémon.
ISLA TERA
BOSQUE BAYA
PUENTE UNIÓN
PUERTO ISLA
ISLA TERA
En el bosque que hay en esta isla anda perdida Pedrita, la hija del dueño de los recreativos de Isla Secunda. A la pobre la está asustando un terrible Hypno, así que tendrás que capturarlo y llevar a la nena con su papá.
ISLA INTA
ISLA INTA
AQUARINTO
PRADO ISLA INTA
PILAR RECUERDO
ISLA SECUNDA
CABO EXTREMO
ISLA SECUNDA
Aquí vive el Tutor de Movimientos, pero también hay unos Recreativos muy chulos en los que podrás jugar con varios minijuegos y ganar kilos de bayas.
ISLA QUARTA
CUEVA GLACIADA
ISLA QUARTA
En esta isla encontrarás una GUARDERÍA en la que podrás reproducir a los Pokémon. No olvides ayudar a Lorelei y buscar la MO 07 o Cascada, después te hará mucha falta.

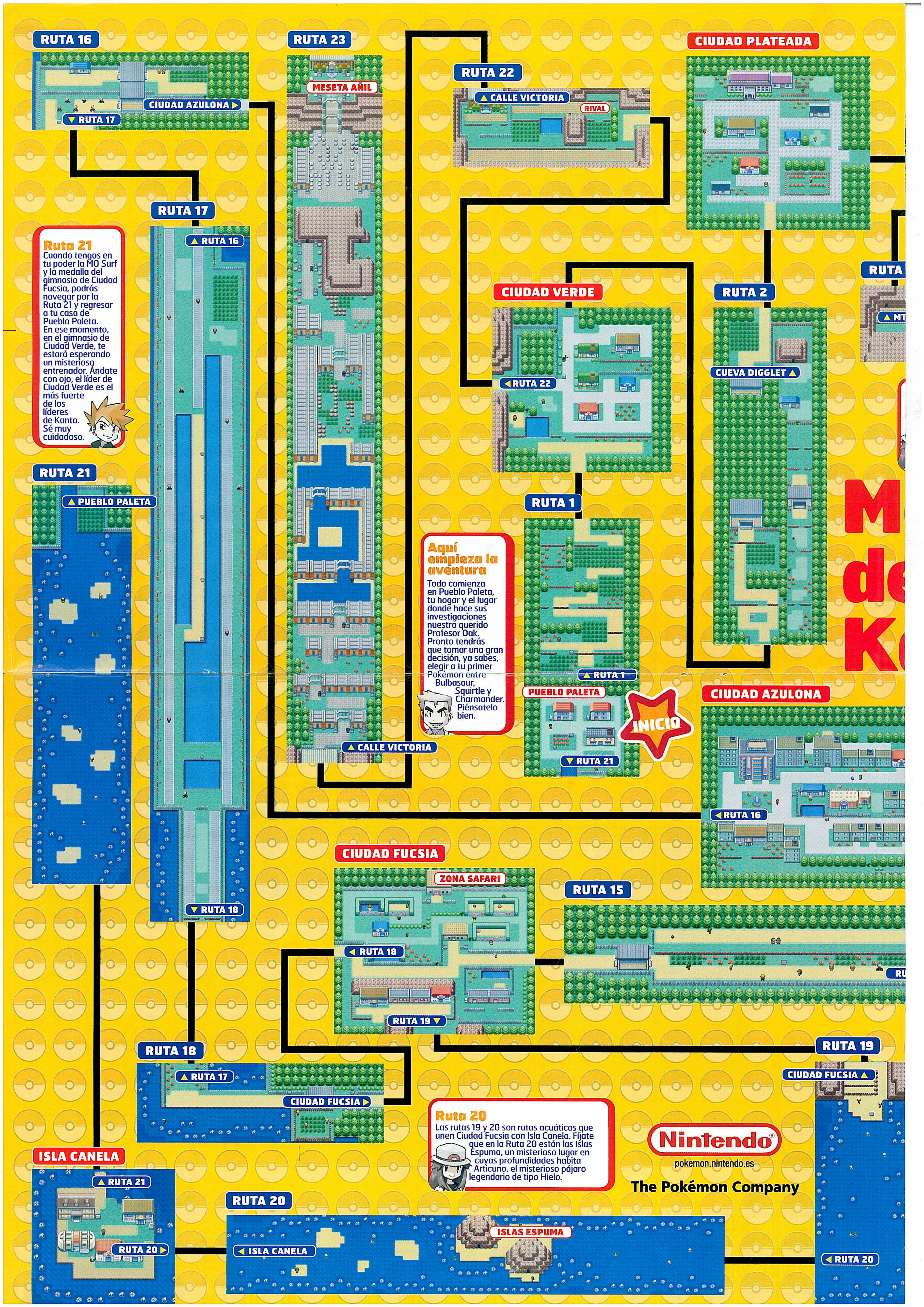


RUTA 3
MT. MOON
CIUDAD PLATEADA
RUTA 24
RUTA 25
CASA DE BILL
RUTA 9
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
CIUDAD CELESTE
RUTA 24
RUTA 9
RUTA 4
RUTA 5
MOON
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
RUTA 9
TÚNEL ROCA
CENTRAL ENERGÍA
TÚNEL ROCA
Guardería de Ruta 5
En la Ruta 5 hay una Guardería en la que por un poquito de dinero cuidarán de uno de tus Pokémon y lo subirán de nivel mientras tú andas de aventura por Kanto sin preocuparte de nada.
uta 4
uando salgas del MT. Moon podrás
prender dos golpes de tipo Normal
pero realmente potentes.
Se trata de Megapatada y
de Megapuño, pero sólo
puedes elegir uno, así que
piénsatelo bien, ¡y acierta!
apa
e
anto
CIUDAD AZAFRÁN
RUTA 5
RUTA 7
RUTA 8
RUTA 5
CIUDAD CELESTE
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 10
RUTA 8
RUTA 7
RUTA 6
RUTA 8
CIUDAD AZAFRÁN
RUTA 12
Ruta 14
Cuando vayas de Pueblo Lavanda a Ciudad Fucsia, te tocará atravesar las rutas 12, 13, 14 y 15. Pues bien, en las rutas 13 y 15, pero sobre todo en la Ruta 14, verás una especie alucinante de Pokémon. Se trata de Ditto, que tiene la capacidad de transformarse en cualquier otro Pokémon y cruzarse con otros muchos Pokémon en la Guardería. ¡Viva Ditto!
POKÉMON
TM
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
A 14
RUTA 14
RUTA 13
CIUDAD CARMÍN
RUTA 6
RUTA 11
CUEVA DIGLETT
RUTA 11
RUTA 13
RUTA 12
RUTA 14
RUTA 15
RUTA 13



apa
e
anto
RUTA 3
MT. MOON
CIUDAD PLATEADA
RUTA 24
RUTA 25
CASA DE BILL
RUTA 9
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
CIUDAD CELESTE
RUTA 24
RUTA 4
RUTA 9
RUTA 5
MOON
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
RUTA 9
TÚNEL ROCA
CENTRAL ENERGÍA
TÚNEL ROCA
Guardería de Ruta 5
En la Ruta 5 hay una Guardería en la que por un poquito de dinero cuidarán de uno de tus Pokémon y lo subirán de nivel mientras tú andas de aventura por Kanto sin preocuparte de nada.
Ruta 4
Cuando salgas del MT. Moon podrás aprender dos golpes de tipo Normal pero realmente potentes. Se trata de Megapatada y de Megapuño, pero sólo puedes elegir uno, así que piénsatelo bien, ¡y acierta!
CIUDAD AZAFRÁN
RUTA 5
RUTA 7
RUTA 8
RUTA 5
CIUDAD CELESTE
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 10
RUTA 8
RUTA 7
RUTA 6
RUTA 8
CIUDAD AZAFRÁN
RUTA 12
Ruta 14
Cuando vayas de Pueblo Lavanda a Ciudad Fucsia, te tocará atravesar las rutas 12, 13, 14 y 15. Pues bien, en las rutas 13 y 15, pero sobre todo en la Ruta 14, verás una especie alucinante de Pokémon. Se trata de Ditto, que tiene la capacidad de transformarse en cualquier otro Pokémon y cruzarse con otros muchos Pokémon en la Guardería. ¡Viva Ditto!
POKéMON™
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
RUTA 14
RUTA 14
CIUDAD CARMÍN
RUTA 6
RUTA 11
CUEVA DIGLETT
RUTA 13
RUTA 11
RUTA 13
RUTA 12
RUTA 14
RUTA 15
RUTA 13


RUTA 16
CIUDAD AZULONA
RUTA 17
RUTA 23
MESETA AÑIL
RUTA 22
CALLE VICTORIA
RIVAL
CIUDAD PLATEADA
RUTA 17
RUTA 16
Ruta 21
Cuando tengas en tu poder la MO Surf y la medalla del gimnasio de Ciudad Fucsia, podrás navegar por la Ruta 21 y regresar a tu casa de Pueblo Paleta. En ese momento, en el gimnasio de Ciudad Verde, te estará esperando un misterioso entrenador. Andate con ojo, el líder de Ciudad Verde es el más fuerte de los líderes de Kanto. Sé muy cuidadoso.
CIUDAD VERDE
RUTA 2
RUTA 22
CUEVA DIGGLET
RUTA 21
PUEBLO PALETA
RUTA 1
Aquí empieza la aventura
Todo comienza en Pueblo Paleta, tu hogar y el lugar donde hace sus investigaciones nuestro querido Profesor Oak. Pronto tendrás que tomar una gran decisión, ya sabes, elegir a tu primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander. Piénsatelo bien.
RUTA 1
PUEBLO PALETA
INICIO
RUTA 21
CALLE VICTORIA
CIUDAD AZULONA
RUTA 16
CIUDAD FUCSIA
ZONA SAFARI
RUTA 15
RUTA 18
RUTA 18
RUTA 19
RUTA 18
RUTA 17
CIUDAD FUCSIA
RUTA 19
CIUDAD FUCSIA
Ruta 20
Las rutas 19 y 20 son rutas acuáticas que unen Ciudad Fucsia con Isla Canela. Fíjate que en la Ruta 20 están las Islas Espuma, un misterioso lugar en cuyas profundidades habita Articuno, el misterioso pájaro legendario de tipo Hielo.
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
ISLA CANELA
RUTA 21
RUTA 20
RUTA 20
ISLA CANELA
ISLAS ESPUMA
RUTA 20

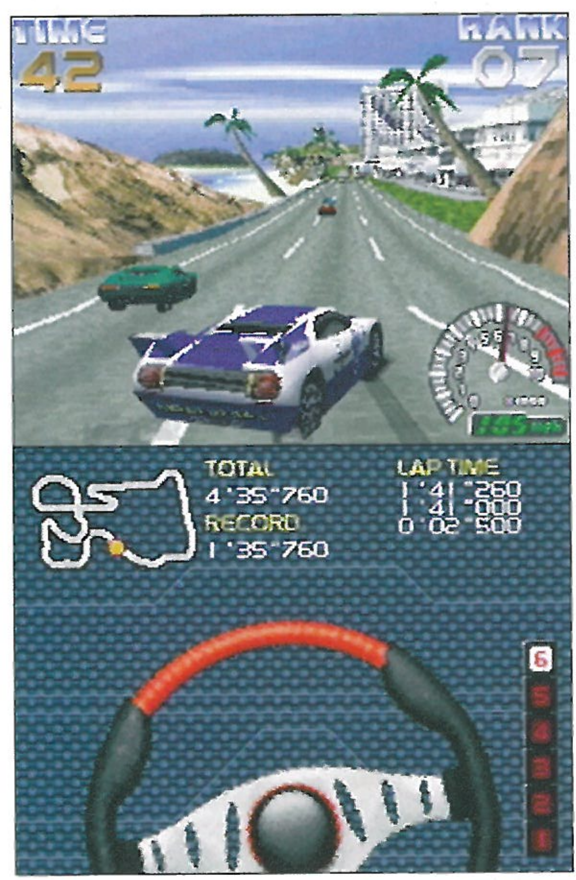


RUTA 16
CIUDAD AZULONA
RUTA 17
RUTA 23
MESETA AÑIL
RUTA 22
CALLE VICTORIA
RIVAL
CIUDAD PLATEADA
RUTA 17
RUTA 16
Ruta 21
Cuando tengas en tu poder la MO Surf y la medalla del gimnasio de Ciudad Fucsia, podrás navegar por la Ruta 21 y regresar a tu casa de Pueblo Paleta. En ese momento, en el gimnasio de Ciudad Verde, te estará esperando un misterioso entrenador. Ándate con ojo, el líder de Ciudad Verde es el más fuerte de los líderes de Kanto. Sé muy cuidadoso.
CIUDAD VERDE
RUTA 22
RUTA 2
CUEVA DIGGLET
RUTA
RUTA 21
PUEBLO PALETA
RUTA 1
Aquí empieza la aventura
Todo comienza en Pueblo Paleta, tu hogar y el lugar donde hace sus investigaciones nuestro querido Profesor Oak. Pronto tendrás que tomar una gran decisión, ya sabes, elegir a tu primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander. Piénsatelo bien.
RUTA 1
PUEBLO PALETA
INICIO
RUTA 21
CALLE VICTORIA
CIUDAD AZULONA
RUTA 16
CIUDAD FUCSIA
ZONA SAFARI
RUTA 18
RUTA 19
RUTA 15
RUTA 18
RUTA 18
RUTA 17
CIUDAD FUCSIA
RUTA 19
CIUDAD FUCSIA
Ruta 20
Las rutas 19 y 20 son rutas acuáticas que unen Ciudad Fucsia con Isla Canela. Fíjate que en la Ruta 20 están las Islas Espuma, un misterioso lugar en cuyas profundidades habita Articuno, el misterioso pájaro legendario de tipo Hielo.
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
ISLA CANELA
RUTA 21
RUTA 20
RUTA 20
ISLA CANELA
ISLAS ESPUMA
RUTA 20

Arcade y adrenalina sobre el asfalto

RIDGE RACER DS

Un clásico de las carreras se estrena en la doble pantalla con "volante" táctil y un modo multijugador apoteósico.



En la pantalla superior se desarrolla la carrera, y pocas veces tienes la carretera para ti. En la inferior ves el mapa y el volante.



Además del resto de vehículos dando guerra, los escenarios están repletos de muchos detalles como helicópteros o aviones.



El derrape es el movimiento de volante más decisivo para ganar carreras, pero también resulta el más difícil de controlar.

Todos habéis oído hablar de la saga «Ridge Racer», pero... ¿quién hasta ahora había podido conducir tocando la pantalla? Como en DS todo es posible, también a uno de los juegos de coches más clásico le ha tocado renovarse.

Diversión directa

Sí, bueno, ya sabéis que «RR» no se caracteriza precisamente por su realismo. Y es que una de sus señas inconfundibles es la **apuesta por la diversión,** sin preocuparse por la fidelidad a las carreras de carne y hueso. Ya sabes, los coches rebotan como si fuesen de goma y lo chulo de verdad es la competición. Porque, como **hay 12 coches en pista,** se suceden los adelantamientos continuamente y a todo trapo, y las victorias se deciden en la última curva. Para darle más vidilla, **la sensación de ir volando sobre el asfalto es total y el derrape vuelve a ser decisivo.** Para girar, debes manejar tu vehículo de manera audaz, sabiendo muy bien cuando frenar, girar o acelerar, para conseguir el giro adecuado. Todo **un arte que te llevará bastante tiempo controlar.** De todas formas, hay coches para todos los niveles de conducción, pues se han incluido hasta **32 deportivos para sacarlos a paseo en 20 circuitos.**

Pero eso no es lo mejor, hay además dos extras muy chulos. Uno, que **en DS puedes conducir con la cruceta o ¡en la pantalla táctil!** Sí, moviendo el volante como si fuera un coche de verdad. Lástima que no resulte muy preciso, pero bueno, está ahí. Y dos, un **modo multijugador para seis pilotos** que funciona con una sola tarjeta, o sea que basta con que sólo uno tenga el juego. Así las carreras son mucho más excitantes.

NO ME TOQUES EL VOLANTE...

POR FIN TIENES LA OPCIÓN DE MOVER UN VOLANTE TÁCTIL. Lo más innovador del juego es el volante táctil que puedes manejar con el dedo o con el puntero en pantalla, a izquierda o derecha, y ver la respuesta de tu coche.



Pincha en el volante y arrástralo hacia un lado u otro para girar.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-6**
- Datos: **4 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **8 COCHES ESPECIALES**
- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **3 DE JUNIO**

EL ANÁLISIS

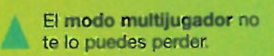
GRÁFICOS 84
Escenarios muy animados, pero no hay nada rompedor.

SONIDO 84
Las diferentes melodías y el rugir de los motores animan la carrera.

JUGABILIDAD 85
Diversión directa a pesar de la imprecisión del control.

DURACIÓN 91
Varios circuitos en 3 ambientes y un multijugador interminable.

TOTAL 


El modo multijugador no te lo puedes perder.


El control del coche; los extraños choques.

VALORACIÓN

Una de cal y otra de arena. El control táctil no es muy preciso, y gráficamente no rompe, pero el modo multijugador a seis -con una tarjeta- lo compensa todo.



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**

- Fases: **21 NIVELES**
- Modos: **HISTORIA Y COOP.**
- Extras: **MISIONES ESPECIALES**

- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Sé el héroe de la película en tu DS!

STAR WARS EPISODIO III

Vive la aventura más grande del cine y acepta el desafío de la Fuerza con el sable de Obi-Wan o el de Anakin.

Este Episodio III se presenta como un **juego de acción lateral a la antigua usanza.** Ya sabes, avanzas por los escenarios soltando mamporros sin parar. Y para hacerlo puedes escoger entre **Obi-Wan Kenobi,** el maestro, o **Anakin Skywalker,** el alumno aventajado. ¿Con quién juegas?

A tortas espaciales

Según tu elección, el juego te llevará por niveles diferentes, pues cada Jedi vivirá una aventura distinta. Ambos tienen tres barras diferentes de energía: la de vida, la de la Fuerza y la de golpes finales. Y ambos pueden usar unos **movimientos especiales** con los que limpiar de un plumazo la pantalla de enemigos. Lo más chulo es que estos golpes **se activan en la pantalla táctil.** Y aquí hay que darle un tironcito de orejas a los programadores, porque el uso de la táctil se ha quedado muy pobre para un juego de esta categoría. Pero bueno, el desarrollo de la aventura nos permite **ir mejorando las habilidades del Jedi** (de hecho terminamos con un superjedi, que no tiene nada que ver con el pipiolo del inicio). Y además se han incluido **niveles nuevos, exclusivos para esta versión,** en los que pilotamos naves por escenarios 3D chulísimos.

El juego es una buena opción para los fans de la acción, y su nombre va a arrastrar a muchos usuarios, pero a decir verdad es **demasiado parecido a la versión que ha salido en GBA.**

LÁSER COMPARTIDO

El modo cooperativo es uno de los puntazos de este Episodio III. Llama a un colega, empuñad el sable láser y empezad a soltar tortas a diestro y siniestro desde vuestras Nintendo DS. Cada uno necesitáis una tarjeta, pero la cosa merece la pena porque los escenarios nos llevarán a un momento entre los Episodios II y III. ¡Vuestro destino está en juego!



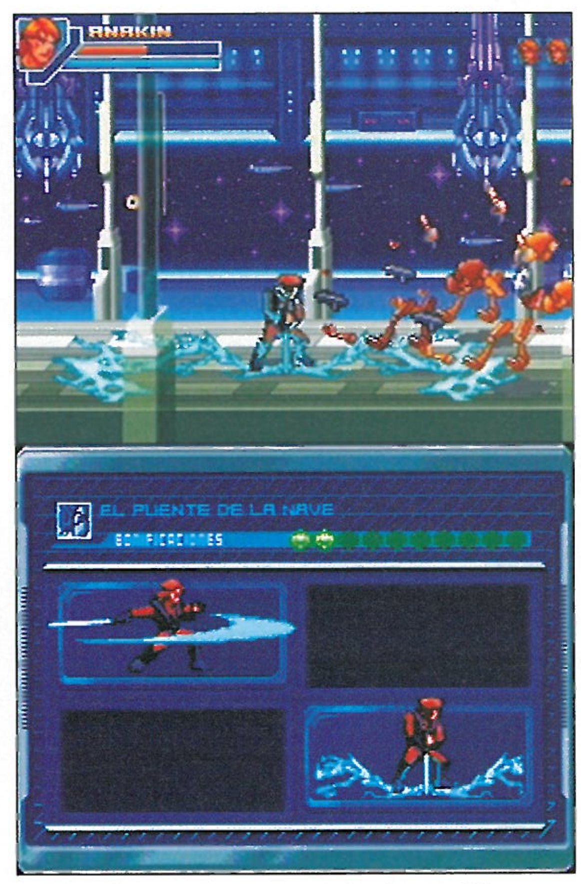
PANTALLA SUPERIOR



Obi-Wan siempre prefiere usar la Fuerza y pensar antes que actuar, pero cuando la cosa se pone fea, hay que tirar de sable.



Con Anakin vives la aventura del Episodio III en su versión más cañera: con mucha velocidad y golpes sin piedad con el rival.

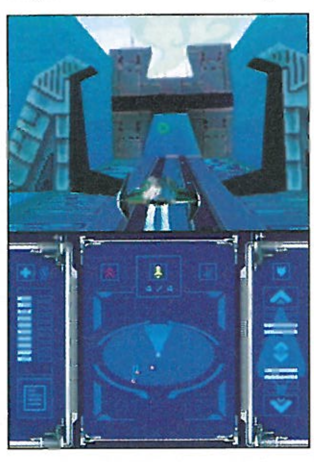


En la pantalla táctil puedes accionar el poder especial que desees. El efecto en la pantalla superior es impresionante.

CLÁSICO El Episodio III se estrena en DS con un "beat'em up" de los clásicos: golpes, magias y acción galáctica.

LA BATALLA POR LOS AIRES

La versión de DS se guardaba una sorpresita bajo la manga: las fases de naves. A través de escenarios 3D, el objetivo es superar la fase cargándote a todos los enemigos.



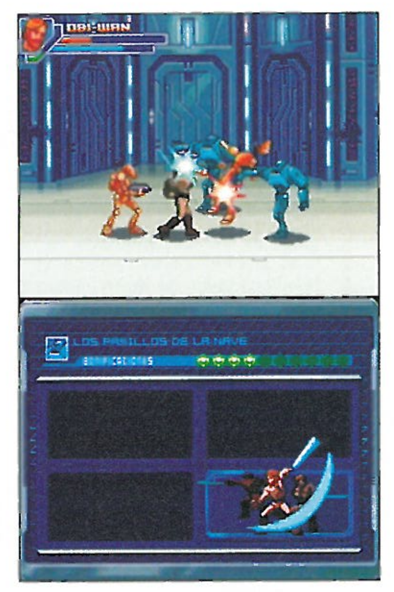
Gracias al radar puedes ver la posición de los enemigos.



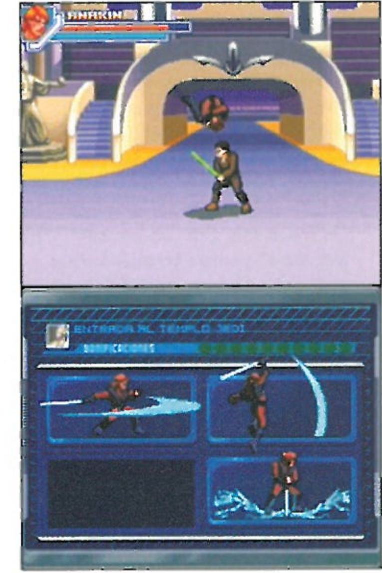
Hay que ser un experto con el sable para enfrentarse en duelo con Mace Windu.



Los enemigos finales dan mucha guerra, tienes que unir tu destreza y tu ingenio.



Durante el juego nos rodearán mogollón de enemigos. ¡Emplea la fuerza, Obi!



En los niveles más avanzados tienes más poderes... y muchos más rivales Jedi.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

75

▲ Las animaciones de los personajes, muy logradas.

▼ Son parecidísimos a los de la versión Game Boy Advance.

SONIDO

89

▲ Música impresionante y buenos efectos en las peleas.

▼ Algunos sonidos que deberían sonar distintos, son iguales.

JUGABILIDAD

85

▲ Mucha acción, dos héroes para controlar y cantidad de golpes distintos.

▼ No se ha "tirado" de pantalla táctil para casi nada.

DURACIÓN

89

▲ Los completos niveles y el modo cooperativo.

▼ Las misiones de naves, exclusivas de DS, deberían haber dado más juego.

TOTAL 84

▲ Un **desarrollo de juego muy eficaz.** Nombre y licencia muy apetitosos.

▼ Excesivamente parecido a la versión de su hermana GBA. Escasísimo empleo de la pantalla táctil.

VALORACIÓN



UNA GALAXIA CON LA MEJOR ACCIÓN

Star Wars aterriza en DS con un buen juego de acción repleto de alicientes: los dos Jedis, golpes y magias, las fases de naves... No cabe duda de que dentro te espera mucha diversión, pero en nuestra modesta opinión no entendemos porqué han hecho un juego tan parecido al de GBA. Es que son casi clavados.

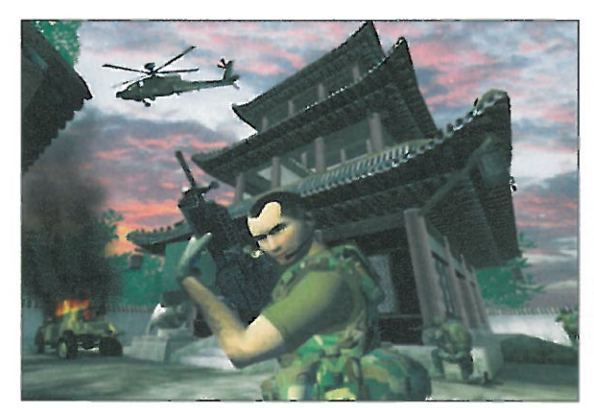
LA DOBLE PANTALLA

Una pantalla táctil en el olvido. La aventura de Obi-Wan y Anakin le saca poco partido a la táctil. Lo fundamental consiste en activar los movimientos especiales con un toque del dedo en la pantalla inferior. Al igual que sucede con el apartado técnico, se le saca poco provecho a la DS.

¡Empieza la guerra en tu GameCube!

GHOST RECON 2

Conviértete en el héroe de un juego de acción en tercera persona en el que lideras a un grupo de fuerzas especiales.



Si no te apetece empezar el modo Campaña (el principal), puedes elegir una Misión Rápida, en grupo o en solitario.



Los objetivos de las misiones son muy variados, desde despejar una colina de enemigos hasta escoltar a un granadero aliado.



El radar que aparece arriba a la derecha te indica dónde están los enemigos, los compañeros y el objetivo. No dejes de mirarlo.



Helicópteros, tanques, jeeps, bombardeos... es como estar en la guerra. Si quieres sobrevivir, debes ser muy hábil y astuto.

Coge tu kit de supervivencia, ponte tu uniforme de camuflaje y échale valor para enfrentarte a este juego de **acción bélica en tercera persona.** Las claves para sobrevivir: **una buena estrategia militar y la mejor coordinación** posible con tu grupo de soldados.

Un trabajo para especialistas

El problema que debes resolver es realmente gordo: tu misión es acabar con una grave crisis en Corea del Norte. Así que tienes que ir hasta allí y ponerte en el papel del **Capitán Scott Mitchell, líder de las Fuerzas Especiales Ghost Recon.**

La acción se desarrolla totalmente **en tercera persona,** con una cámara muy práctica que sigue al personaje, pegadita a su espalda. Cuando toca apuntar, se sitúa por encima del hombro. En cuanto a las habilidades, no te faltan recursos: **manejas armas como ametralladoras o rifles, andas agachado, te arrastras** (aunque avanzar así es demasiado lento) e incluso llevas un equipo de visión nocturna. Pero tu principal recurso es la compenetración con el grupo de tres o cuatro soldados que te acompaña en la mayoría de las misiones. Con un sencillo menú **les ordenas que te sigan, que exploren el área, que abran fuego o lancen granadas.** Esto da al juego un toque de originalidad y estrategia que lo hace más adictivo. Aunque no siempre cuentas con esta ayuda. A veces tienes que "hacerte el Rambo" y afrontar el peligro solito en difíciles misiones, como destruir un objetivo o despejar una zona de enemigos.

Un plan muy entretenido que sin embargo pierde interés por sus gráficos poco detallados y por un desarrollo lineal. Pero si te gustan estos juegos, sabrás sacarle partido.

UN SOLDADO PROFESIONAL

PREPÁRATE PARA LA GUERRA
El Capitán Scott Mitchell es un hombre de recursos: lidera un grupo de fuerzas especiales, es todo un atleta y además tiene un práctico equipo de visión nocturna para acechar en la oscuridad.



La visión nocturna es uno de los elementos clave de tu equipo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **RED STORM**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **17 BLOQUES**
- Modos: **CAMPAÑA Y MISIONES**
- Datos: **4 ÓRDENES DISTINTAS PARA DIRIGIR A TU EQUIPO**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

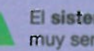
GRÁFICOS 82
Buenas animaciones. Pero falta realismo y detalle en general.

SONIDO 87
Efectos que meten en ambiente y voces en perfecto castellano.

JUGABILIDAD 85
Hay variedad de misiones, pero suelen ser demasiado lineales.

DURACIÓN 84
Muchas misiones pero pocos modos. Le falta un multijugador.

TOTAL 84


El **sistema de control,** muy sencillo y práctico.


La parte técnica es algo floja. Cargas larguísimas.

VALORACIÓN

La principal baza de «Ghost Recon 2» es la genial posibilidad de dirigir a tus soldados. Pero sólo le sacaréis realmente partido si os gusta este tipo de juegos.



Mamporros con mucho arte

VIEWTIFUL JOE 2

Cuando los golpes sofisticados se unen a una imagen espectacular, sólo puede tratarse de nuestro amigo Joe.

OK Nintendo Acción



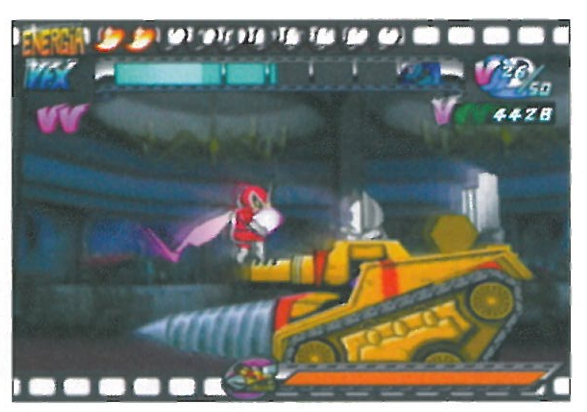
Los momentos en los que el juego despliega todo su poderío gráfico son con los enemigos finales: enormes y espectaculares.



Joe, perdido en las entrañas del "Templo Maldito", pero sin látigo ni sombrerete. Aquí sólo cuentan las artes marciales.



Silvia puede "grabar" un par de segundos, y usar "replay" para repetir la secuencia. Eso sí, si te golpean, también se repetirá.



Aunque el juego se desarrolle en 2D, todos los gráficos son modelos en 3D, y eso se nota en su magnífico movimiento.

Cuando los chicos de Capcom apostaron por un juego con mecánica de "beat'em up", pero una estética revolucionaria, pocos pensaron que saldría algo tan bueno como «Viewtiful Joe». Con la misma fórmula, y unas cuantas buenísimas novedades, llega esta segunda parte. Así que preparaos de nuevo para **repartir los mamporros más bonitos** que se han visto en GC.

Dos héroes de cine

Si tienes que salvar un mundo con el sugerente nombre de "Cineland", podemos suponer de qué tratarán los diferentes niveles por los que Joe y Silvia (su chica, que se ha apuntado a la movida) han de abrirse camino a base de golpes. **Cada fase toma como referencia una o varias películas** famosas, las transforma al estilo Joe, y se ríe de ellas con ganas e inteligencia. Una vez que tenemos el escenario, sólo hay que llenarlo de **enemigos originales, algún puzzle,** y soltar un par de superhéroes para que demuestren lo que saben hacer.

Joe y Silvia funcionan básicamente de la misma manera, pero cada uno dispone de sus golpes especiales -un gran acierto el nuevo "replay" de Silvia- y su estilo de lucha. En todo caso, **el punto fuerte sigue estando en el despliegue gráfico** que sale en pantalla cada vez que nos liamos a tortas o usamos los superpoderes. Filtros, zooms, desenfoque de pantalla y un movimiento de lujo en los personajes, estas cositas conseguirán que hacer desaparecer un enemigo en pantalla se convierta en algo realmente atractivo.

Aparte de esto, sigue siendo un "beat'em up" de golpes y avance lateral, así que no le pidáis peras al olmo, aunque esté tan cuidado en el aspecto gráfico como «VJ 2».

JUSTICIEROS EN PAREJA

EN ESTA NUEVA ENTREGA NOS ACOMPAÑA SILVIA. Nuestra chica, a la que tuvimos que rescatar en la primera entrega, ha decidido pasar a la acción y se ha enfundado su propio traje de superheroína. Le queda de miedo.



Joe y Silvia se llevan guay, pero no cooperan a la vez en pantalla.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CLOVER STUDIO
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 17 BLOQUES
- Niveles: 7 MUNDOS
- Datos: 4 PODERES VFX
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Diseño y animaciones muy originales y detallados.

SONIDO 88
Buena música, aunque no llame la atención. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 90
El avance es divertido, pero los controles son poco intuitivos.

DURACIÓN 87
Siete fases con un sistema de calificación que mola todo.

TOTAL 90

▲ El **aspecto gráfico,** los efectos y animaciones.

▼ Mecánica bastante simple. Si no te entra por los ojos...

VALORACIÓN

La fórmula se repite, potenciada donde más mola: en el aspecto gráfico. Hay novedades jugables, pero no afectan al concepto básico de golpes y puzzles.





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HUDSON SOFT**
- Tipo de juego: **TABLERO**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**

- Niveles: **50 MISIONES**
- Datos: **60 MINIJUEGOS**
- Modos de juego: **HISTORIA, MINIJUEGOS, RETO Y VERSUS.**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **JUNIO**

Alucina con la fiesta portátil de Mario

MARIO PARTY ADVANCE

Recorre con Mario y amigos un enorme tablero en GBA mientras coleccionas minijuegos y objetos de todo tipo.

Tal es el éxito y la fama que han conseguido las fiestas de Mario en GC, que el bigotes ha decidido que **ya es hora de celebrar una "party" en la pequeña GBA.** Así que prepárate para disfrutar en tu portátil con los **minijuegos más divertidos del mundo Nintendo.**

Igual pero diferente

Los parecidos con los «Mario Party» de GC son muchos: controlas a Mario y su pandilla, **te mueves por un tablero tirando un dado** y poco a poco vas ganando más y más minijuegos. Pero aquí se acaban las similitudes, todo lo demás es nuevo. El principal cambio es el **modo exclusivo para un jugador, una especie de aventura** que se desarrolla en un gran tablero. De la mano de Mario, Luigi, Yoshi o Peach debes moverte por este mundo, **participando en 60 minijuegos diferentes,** visitando los edificios que veas y ayudando a todo aquel que encuentres a solucionar sus problemas. Esa es la forma de obtener nuevos juegos y objetos. Precisamente los objetos son otra de las novedades. Hay montones de extraños inventos para coleccionar. Pero claro, siendo un «MP» no podía faltar un **multijugador para competir o intercambiar monedas y juegos.**

En nuestra opinión, las originales misiones de la aventura enganchan sin remedio, pero se echan en falta más minijuegos y gráficos más detallados. Aún así, ¡te vas a divertir!

¡MARIO AL RESCATE!

Bueno, Mario, o Luigi o Yoshi o Peach. El caso es que junto a uno de los héroes debes recorrer todo el mapeado colaborando con los personajes que encuentres. Algunos te piden que busques un objeto; otros, en cambio, te retan a superar divertidas pruebas. Y claro, a cambio de tu ayuda, ellos te regalarán nuevos juegos y gadgets.





Hay 60 minijuegos diferentes: de habilidad, velocidad, reflejos... y de inteligencia, como este puzzle tipo Tetris. ¡Hazte con todos!



El mundo de «Mario Party Advance» es un enorme tablero dividido en varias zonas por las que te mueves tirando un dado.

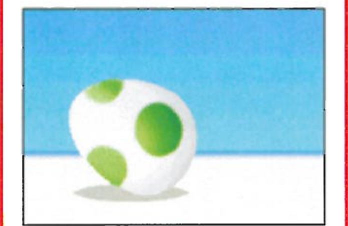
"PARTYCIPA" «MP» no ha perdido ni una pizca de frescura en su versión portátil. Al contrario, ha añadido un montón de divertidas novedades.



Los minijuegos, como en las entregas para GameCube, resultan divertidos a tope. ¡Incluso puedes jugar una versión portátil del famoso voley-playa de «MP4» y «MP5»!

CIENTOS DE LOCOS CHISMES

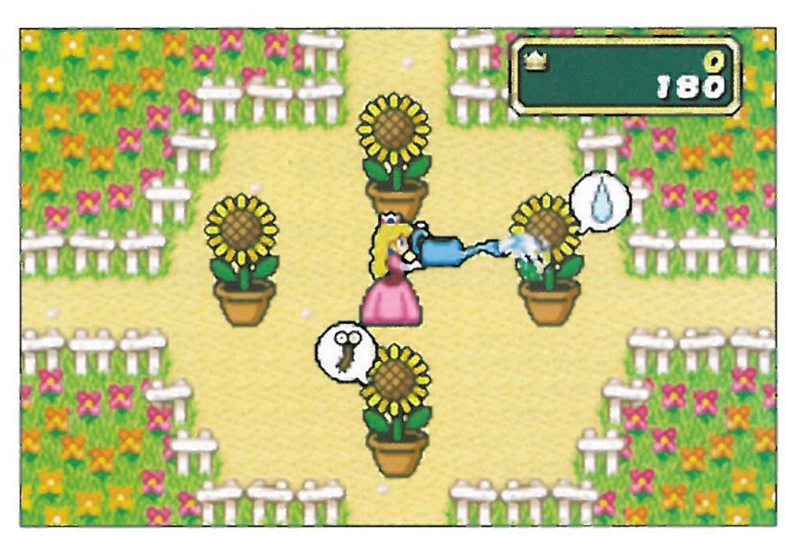
Hay cantidad de disparatados inventos (tipo «Wario Ware») que puedes coleccionar. Desde un rompecabezas hasta una caja de música para contar ovejitas.

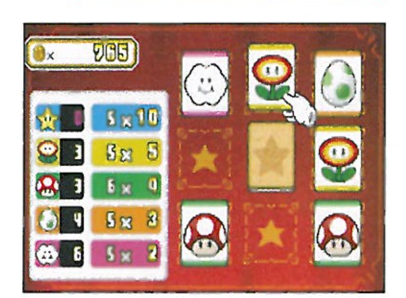


¡Vaya invento! ¡Un huevo! A ver si eres capaz de ponerlo en pie...



Una máquina que lee en código morse. ¡Esto es originalidad!





Existen varios juegos de casino, desde una ruleta hasta este adictivo solitario.



Los juegos de duelo son ideales para competir con un amigo vía cable link.



Entra en todos los edificios que veas, seguro que te llevas buenas sorpresas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
- ▲ Algunos minijuegos tienen un aspecto muy vistoso.
- ▼ Pero el tablero y otros juegos están faltos de detalles.

SONIDO 87
- ▲ Melodías y sonidos del mundo Mario, muy divertidos.
- ▼ En muchos de los juegos y gadgets hay pocos efectos.

JUGABILIDAD 92
- ▲ Los retos del modo aventura son muy divertidos, no vas a parar hasta que lo completes.
- ▼ Los minijuegos acaban siendo algo repetitivos.

DURACIÓN 87
- ▲ 50 misiones, 60 minijuegos, montones de inventos y conexión para dos jugadores.
- ▼ Pero no se tarda mucho en completar la aventura, así que pierde gran parte de interés.

TOTAL 88

- ▲ El original **modo aventura;** los adictivos juegos del casino; algunos inventos.
- ▼ Los gráficos son sencillotes. Se echan en falta más minijuegos.

VALORACIÓN



UN FIESTÓN DIGNO DEL MEJOR MARIO

El primer «Mario Party» portátil no desmerece para nada a sus hermanos mayores de GC. Tiene el carisma de sus personajes y un buen número de minijuegos, a lo que añade un estupendo modo aventura y bastantes ítems. Puede que te resulte poco variado, pero si te conectas con un amigo, la diversión está asegurada.

EL RANKING

1. Wario Ware Inc.
2. Mario Party Advance

Poquitos juegos hay comparables a la originalidad de «Mario Party Advance». Quizá tan sólo el delirante «Wario Ware» y sus microjuegos, más cortos, más ingeniosos, aunque igual de divertidos que los de Mario.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **BANDAI**
- Desarrollador: **BANDAI**
- Tipo de juego: **ACCIÓN/LUCHA**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**

- Fases: **18 NIVELES**
- Datos: **6 LUCHADORES**
- Modos de juego: **HISTORIA, MULTIJUGADOR Y LUCHA**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **17 DE JUNIO**

Conviértete en el Goku más cañero

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Pásatelo como un enano reviviendo los inicios de Goku en una gran aventura que rebosa acción y diversión.

Dragon Ball se ha propuesto ser la estrella de GBA. Menudo es Goku... y menudo es el juego que trae bajo el brazo. Ahora que empiezan los calores, aquí puedes refrescarte con la aventura de los **primeros capítulos de la serie, cuando Goku era sólo un mocoso.** ¿Te acuerdas? Pues sigue leyendo.

Peleas singulares

En el modo aventura debes recorrer los diferentes niveles de un extenso mapa para enfrentarte a los malos de los dibus. Ahora te preguntarás de qué va la cosa. Pues va de **avanzar a base de tortas en un juego de acción lateral con una pizca de plataformas.** Hasta ahí... nada de especial. Pero te equivocas, porque la **velocidad de las fases y los múltiples movimientos** y combos hacen que la diversión se multiplique sin parar. Pero aquí no se queda el tema, porque hay combates donde la mecánica es igual que en los juegos de lucha clásicos de la saga. Ya sabes, dar tortas, volar, protegerse, hacer Kamehamehas... Eso sí, en estos duelos los controles son distintos. De hecho, hay un **modo de juego puro y duro de lucha con 6 personajes.** Vamos, que este Dragon Ball es un "dos por uno" de armas tomar. **Variedad, velocidad y mucha diversión** en este nuevo puntazo de Goku que se convierte en un triple gracias a los simpáticos gráficos y al aliciente de revivir los primeros episodios de esta saga.

¡TOMA MINIJUEGOS!

Este nuevo Dragon Ball está repleto de pequeños secretos que hay que ir desbloqueando por el camino hasta nuestro combate contra Piccolo. Y, cómo no, los tesoros más codiciados son los cuatro divertidos minijuegos. Entre ellos destaca el que consiste en atrapar al Duende Karin, un gato que muchos recordaréis de los dibus.





Los gráficos son coloristas y muy vivos, y el desarrollo del juego es adictivo y no tiene un momento de pausa. Bien por Goku.

El juego está repleto de sorpresas. No sólo hay que dar caña a los enemigos, también estar al loro de muchos otros peligros.

DOS EN UNO La nueva aventura de Goku se disfruta por duplicado: un modo aventura en plan arcade y otro modo de lucha uno contra uno.



Goku tiene que dar la talla en todo momento. Tanto si la pantalla se llena de enemigos como si se cruza un robot en su camino, debe demostrar su fuerza y su agilidad.

TRES, DOS, UNO... "FIGHT"

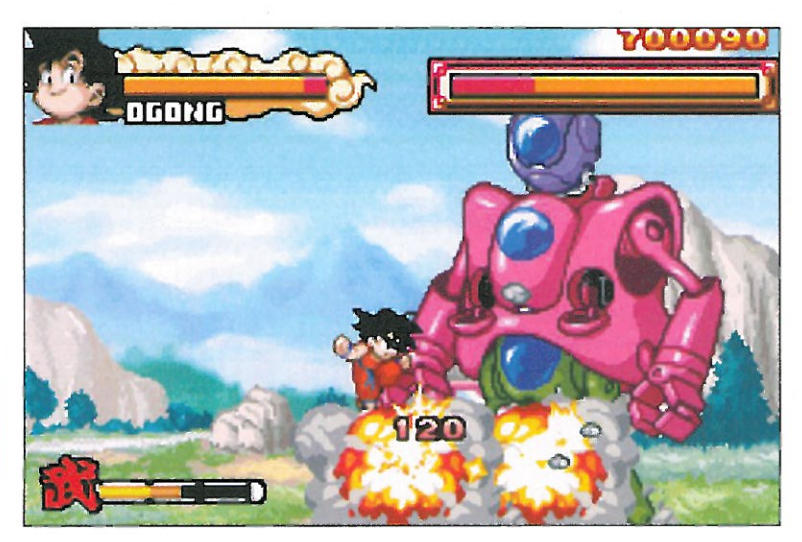
La lucha uno contra uno también tiene su espacio en Dragon Ball. Los combates dependen de una barra de resistencia. Cuando se vacía... hay que machacar al rival.



Salta por los aires y aprovecha para seguir sumando golpes.



Los Kamehamehas no podían faltar. ¡Menuda potencia, Goku!





El juego no deja de sorprender. Hay varias fases a lomos de la nube Kinton.



Los enemigos finales exigen desarrollar una estrategia. Goku es un crío muy listo.



Goku tiene varios movimientos. Uno de los más útiles es el salto con patada.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

87

▲ Los coloridos gráficos y la fidelidad de los personajes.

▼ Hay enemigos y fondos que se repiten demasiado.

SONIDO

87

▲ Los simpáticos gritos de Goku durante la aventura.

▼ La música es poco variada y puede llegar a cansar.

JUGABILIDAD

94

▲ La velocidad de juego, los movimientos de Goku, las magias... y el modo de lucha que es totalmente diferente.

▼ Algunas fases se pasan sin pena ni gloria a toda velocidad. Y algunas partes son demasiado fáciles.

DURACIÓN

91

▲ Los tres modos de juego y la guinda de los minijuegos.

▼ El modo aventura es tan chulo que se hace algo cortito.

TOTAL 92

▲ **El carisma de Goku; la acción trepidante;** los combates uno contra uno.

▼ En el modo aventura hay fases que se repiten.

VALORACIÓN



GOKU TE TRAE UNA DIVERSIÓN TOTAL

Goku rompe con los esquemas de sus últimos juegos para GBA y dispara los niveles de diversión con su última aventura. Mucha acción y muchos golpes diferentes para revivir los primeros capítulos. ¡Incluso hay un modo de lucha! Solo nos quedamos con ganas de más niveles y mayor variedad en enemigos y escenarios.

EL RANKING

1. Dragon Ball Z Supersonic W.
2. Dragon Ball Adventure
3. Metal Slug Advance

La nueva aventura de Goku se queda a la altura de la de su hermano. Este DB es distinto al ofrecer un beat'em up frenético, casi un arcade, pero el nivel de diversión también es altísimo.

Vuelve el RPG con más "solera"

BOKTAI 2

Ahora que llega el buen tiempo es el momento de «Boktai», el único juego de rol que se alimenta de energía solar.



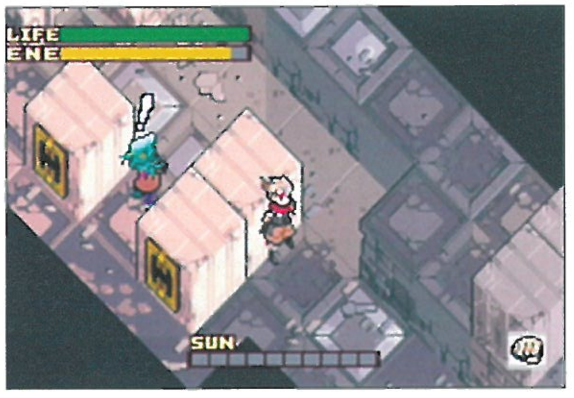
El juego continúa la historia de la primera entrega y Django comenzará siendo muy poderoso, aunque no durará mucho, no.



Los guantes mágicos que usemos conferirán a nuestro arma poderes especiales como el de la luz. Su uso es imprescindible.



Nuestro compañero, el maestro Otenko, nos acompaña y aconseja durante la aventura, a pesar de ser... un girasol.



Django puede golpear las paredes para llamar la atención de sus enemigos. Es un RPG, pero con elementos de infiltración.

El poder del sol vuelve junto a Django, el chico solar, en la segunda entrega de «Boktai». **De nuevo llevaremos la luz hasta donde quiera que se escondan los inmortales vampiros** a los que ya derrotamos una vez. Pero, para quien no conozca la peculiar mecánica de este juego de rol, vamos a explicar de qué va esta caza de vampiros.

Recoge tu magia solar

«Boktai 2» es **un RPG de acción a la antigua usanza,** en el que tenemos que acercarnos a los enemigos y darles sopapos con nuestro arma. **Tiene sus puntos de vida, fuerza, agilidad, magia...** ¿Hemos dicho magia? Pues ahí está la clave, que en este juego de rol no obtendrás magia tan fácilmente como quisieras, porque eres el chico solar, y **tu cartucho tiene un sensor de luz solar** que tiene mucho que decir. **Para utilizar la magia, debes recargarla con luz del sol (y no valen bombillas) cada poco tiempo,** lo que confiere una jugabilidad muy especial a «Boktai». Los días soleados nos vendrán de perlas para jugar con ventaja, aunque no es imposible continuar la aventura sin luz. De todas formas «Boktai 2» no sólo vive de su exclusivo sensor, ya que nos **plantea arduas batallas y, sobre todo, constantes puzzles** que te mantienen pegado a la consola por su inteligente planteamiento. Para redondearlo del todo sólo hubiese faltado un nivel gráfico más alto, pues los sprites no son tan detallados como quisiéramos. Aunque hay escenarios que elevan bastante el nivel general. Como resultado final obtenemos un juego que no sólo destaca por tener que recoger luz solar, también por ser un buen exponente del RPG de acción.

TOMA EL SOL EN UN BANCO

EL BANCO SOLAR PERMITE RECARGAR MAGIA DE NOCHE. Si queremos seguir la aventura sin luz solar tendremos que pedirle un préstamo al banco. Los intereses que cobran no son broma: ¡saca un punto solar y devolverás ocho!



Rellenar nuestra barra de magia a destiempo se paga muy caro.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **CONEXIÓN MEGAMAN BATTLE NETWORK 5**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Animaciones y efectos correctos. Destacan algunos escenarios.

SONIDO 88
Música de cuento muy propia de los juegos de rol, y hasta voces.

JUGABILIDAD 90
Puzzles constantes y bien pensados, combates, luz solar...

DURACIÓN 91
Te llevará meses hacerte con todos los extras que esconde.

TOTAL 89


El **sensor solar** y el buen RPG de acción pegado a él


El apartado gráfico es mejorable. Jugar de noche.

VALORACIÓN

Un buen juego de rol con puzzles inteligentes, combates duros y una brillante idea detrás, como es su genial sensor de luz. Aunque tiene más que ofrecer.

LA ÚLTIMA EXPERIENCIA JEDI

STAR WARS

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH™

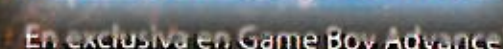
Vive las inolvidables aventuras de Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi en Game Boy Advance™ y Nintendo DS™








A LA VENTA EL 05/05/05

En exclusiva en Game Boy Advance™

Lucha codo con codo con un amigo como Obi-Wan y Anakin, o lucha uno contra el otro en El último Jedi en pie.

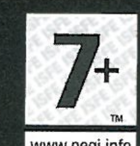


En exclusiva en Nintendo DS™

Pilota el Halcón Milenario y otras 15 naves clásicas en partidas hasta 4 jugadores.



Usa la pantalla táctil para realizar movimientos de furia devastadores.







www.ubi.com

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE™

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



▶EA GAMES ▶Acción 3 D
▶59,95 € ▶1-4 J

Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



▶NINTENDO ▶Comunicación
▶59,95 € ▶1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96



BATEN KAITOS

▶NAMCO ▶RPG
▶59,95 € ▶1 J

Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

DONKEY KONGA



▶NINTENDO ▶Musical
▶59,95 € ▶1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI



▶ATARI ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego ha arrasado entre sus fans.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



▶BANDAI ▶Lucha 3D
▶59,95 € ▶1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



▶EA GAMES ▶Acción
▶59,95 € ▶1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶29,95 € ▶1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



▶SQUARE-ENIX ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

El mejor RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

VIEWTIFUL JOE 2



▷CAPCOM ▷Acción
▷44,95 € ▷1 J

La segunda parodia de superhéroes de Capcom ofrece un espectáculo visual lleno de color, filtros, zooms, estelas... Además, la novia de Joe pasa a la acción, así eliges con cuál de los golpes exclusivos de cada uno fliparte más.

Puntuación 90

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



▶EA GAMES ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS URBZ



▶EA GAMES ▶Aventura-comunicación
▶59,95 € ▶1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▶NINTENDO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6

▶NINTENDO ▶Tablero
▶59,95 € ▶1-4 J



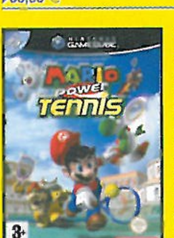
¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos van a dejar totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96



MARIO POWER TENNIS

▶NINTENDO ▶Tenis
▶59,95 € ▶1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



▶NINTENDO ▶Golf
▶59,95 € ▶1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



▶KONAMI ▶Espionaje
▶29,95 € ▶1 J

La versión especial para CUBE tienes un motor gráfico flipante, libertad de acción total y emociones de cine.

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶29,95 € ▶1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005



▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶59,95 € ▶1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NEED FOR SPEED U. 2



▶EA GAMES ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.



▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 96

PIKMIN 2



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶59,95 € ▶1-2 J

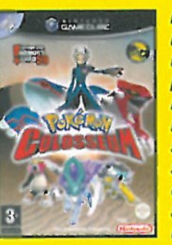
Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON COLOSSEUM



▶NINTENDO ▶RPG Combate
▶59,95 € ▶1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2

▶UBISOFT ▶Acción-plataformas 3D
▶56,95 € ▶1 J

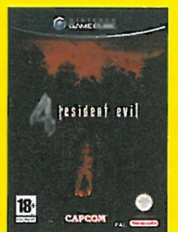
Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 4



▶CAPCOM ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación 99

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▶NAMCO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



▶UBISOFT ▶Aventura
▶59,95 € ▶1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de Cube con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 96

STARFOX ASSAULT



▶NAMCO ▶Acción
▶49,95 € ▶1-4 J

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación 95

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



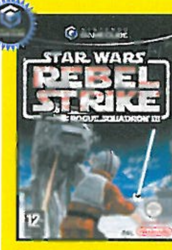
▶NINTENDO ▶Aventura/plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

STAR WARS: REBEL STRIKE

▶LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido el «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

TALES OF SYMPHONIA



▶NINTENDO ▶RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA FOUR SWORDS



▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 96

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶29,95 € ▶1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras… Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. 007 TODO O NADA
5. MEDAL OF HONOR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ASPHALT URBAN GT

▶UBISOFT ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-4 J

Coches y circuitos reales para unas carreras brillantes gráficamente, y posibilidad para jugar 4 sin cables.

Puntuación 82

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

▶EA GAMES ▶Aventura/Com.
▶39,95 € ▶1 J

Vive la vida en pequeñito y con algunos minijuegos táctiles. Adictivo, gracioso y además en castellano.

Puntuación 84

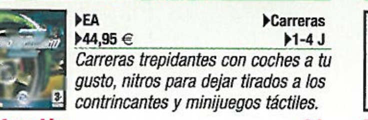
Mr. DRILLER

▶NAMCO ▶Puzzle
▶39,95 € ▶1-5 J

Un puzzle donde hay que excavar rápido y pensar al mismo tiempo. Y los modos multijugador, un pasote.

Puntuación 85

NFS UNDERGROUND 2



▶EA ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

PING PALS

▶THQ ▶Chat
▶49,95 € ▶1-8 J

Si el inglés no es tu problema, disfruta creándote un avatar molón y chateando con hasta 8 amigos.

Puntuación 78

POKéMON DASH

▶NINTENDO ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-2 J

¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación 84

POLARIUM

▶NINTENDO ▶Puzzle
▶29,90 € ▶1-2 J

Resuelve rompecabezas o elimina las fichas que caigan en este puzzle táctil de baldosas negras y blancas.

Puntuación 83

PROJECT RUB

▶SEGA ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1 J

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 92

RAYMAN DS

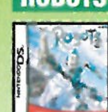


▶UBISOFT ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

ROBOTS



▶VIVENDI ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

La versión juguil de la peli propone una aventura relajada donde pensar importa un poquito más que pegar.

Puntuación 79

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

STAR WARS EPISODIO III

▶UBISOFT ▶Beat'em Up
▶39,95 € ▶1-2 J

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

SUPER MARIO 64 DS

▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 97

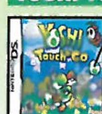
WARIO WARE TOUCHED!

▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶39,95 € ▶1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Olvida los botones y date el paseo más divertido de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, lápiz en mano.

Puntuación 91

ZOO KEEPER



▶IGNITION ▶Puzzle
▶39,95 € ▶1-2 J

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación 88

GUÍA DE COMPRAS

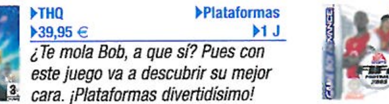
GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 90

ADVANCE GUARDIAN HEROES
▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1-4 J
Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...
Puntuación 90

BANJO-PILOT
▸THQ ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.
Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELÍCULA

▸THQ ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!
Puntuación 87

BOKTAI 2
NUEVO

▸KONAMI ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J
Un juego de rol con puzzles, muchos combates y un sensor de luz que le da el toque original a la acción.
Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES 3

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING
▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J
El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVANCE ADV.
NUEVO
▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸44,95 € ▸1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.
Puntuación 92

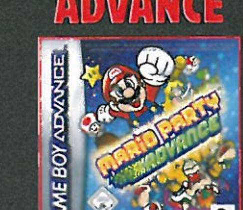
DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

FIFA 2005
▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.
Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO PARTY ADVANCE

▸NINTENDO ▸Tablero
▸44,95 € ▸1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario en GBA reúne todos los ingredientes que dan forma a estos títulos: muchos minijuegos, personajes con carisma, ítems por un tubo y un genial modo aventura. Diversión asegurada.
Puntuación 88

FINAL FANTASY I & II
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J
Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.
Puntuación 93

FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J
Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y ofrece duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 93

FIRE EMBLEM
▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J
Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.
Puntuación 91

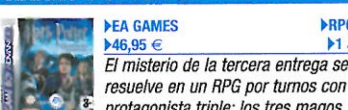
GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE


▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 2


▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3

▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.
Puntuación 96

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD
▸EA GAMES ▸Estrategia-Rol
▸49,95 € ▸1-2 J
Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA


▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 92

LEGENDE OF ZELDA: LINK TO PAST

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una gran aventura en sí mismo.
Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J
Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LOS URBZ

▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .
Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

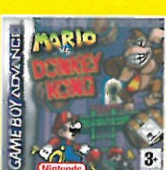
▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1 -4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO VS DONKEY

NINTENDO — Plataformas-puzzle
39,95 € — 1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR



EA GAMES — Acción
49,95 € — 1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METAL SLUG ADVANCE



SNK PLAYMORE — Acción
44,95 € — 1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID FUSION



NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J

Recorre un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas.

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO — Aventura-RPG
49,95 € — 1-5 J







¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

METROID ZERO MISSION



NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

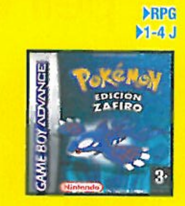
Puntuación 93

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO



NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



EA GAMES — Carreras
49,95 € — 1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



UBISOFT — Plataformas
41,95 € — 1 J

La vista isométrica se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



SEGA — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT — Acción
44,95 € — 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3



UBISOFT — Beat'em UP
44,95 € — 1-2 J

Si quieres un Beat'em up de los de antes con un argumento del futuro, prueba con Qui-Gon y Anakin.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J

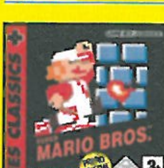


Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO — Plataformas
19,99 € — 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD



NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



SQUARE ENIX — RPG-acción
39,95 € — 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2



THQ — Plataformas
39,95 € — 1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITAT.



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. KINGDOM HEARTS
5. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ

Elige entre Obi-Wan o Anakin y... ¡a vivir la peli enterita en tu Advance!

STAR WARS EPISODIO III

- Recorrido completo para Obi-Wan y Anakin.
- Aprende los puntos débiles de todos los enemigos.
- Cómo terminar todos los duelos sin despeinarse.

LA VENGANZA DE LOS SITH

Esta nueva aventura de Star Wars te da la oportunidad de vivir el final de la trilogía desde dos puntos de vista diferentes ya que dependiendo del personaje que elijas, tanto la historia como los retos a superar serán distintos. Aquí tienes cómo cargarte a los enemigos de cada fase con Anakin y Obi-Wan.









ANAKIN Y OBI-WAN
(Fases comunes)

El Hangar espacial

LOS ENEMIGOS son poco variados y pasivos, por lo que puede resultar un paseo, aunque aumentarán en número. Hay dos clases de droides, **los naranjas, que disparan muy despacio, y los marrones, que disparan 3 rayos seguidos.** Repele sus disparos mientras te acercas a ellos para atacarles físicamente [1].

ENEMIGO FINAL: Colócate en el borde de la pantalla hacia el que se dirija el robot. Cuando te pase por encima, da un sablazo hacia arriba, y salta sobre él si se mueve al nivel del suelo. En cuanto empiece a andar, esquiva el láser y colócate tras él para poder darle 6 golpes en la cabeza. [2]

Los pasillos de la nave

PRÁCTICAMENTE IGUAL que el anterior nivel, salvo por la incorporación de dos nuevos droides. **Los amarillos, que disparan rayos paralizantes que no puedes repeler, y los azules, más fuertes que el resto.** Si te ves apurado, colócate en una esquina mirando hacia el centro y sin dejar de cubrirte. Así podrás ir atacando y cubriéndote continuamente sin sufrir casi daños [3].

Duelo con Darth Tyranus: *Durante estos enfrentamientos (todos siguen las mismas pautas), ambos adversarios tenéis que alternar ataque y defensa a partes iguales. Cubriéndote conseguirás evitar que te haga daño y al mismo tiempo desestabilizar al enemigo para poder atacarlo [4]. Fijándote en la posición de su cuerpo sabrás el ataque que hará a continuación. Para poder evitarlo, cúbrete la parte alta del cuerpo presionando arriba + L, o la parte baja pulsando abajo + L. A medida que avance el combate aumentará su velocidad y encadenará distintos golpes y combos. Préstale total atención a sus movimientos y no dejes de cubrirte.*

ATAQUES

- ***Golpe bajo:*** *da un golpe hacia tus piernas. Cúbrete abajo.*
- ***Golpe medio:*** *realiza un golpe hacia el cuerpo. Cúbrete arriba.*
- ***Proyección:*** *te lanza contra el suelo. Mantén presionado R.*
- ***Ataque Triple:*** *realiza un combo de tres golpes. Cúbrete arriba*
- ***Uppercut:*** *después de agacharse salta con fuerza atacándote al mismo tiempo. Cúbrete abajo.*
- ***Rayo:*** *lanza un potente rayo usando la fuerza. Cúbrete arriba para protegerte.*













El puente de la nave

EL NÚMERO DE ENEMIGOS es mayor y la zona de combate reducida, así que lo mejor es no parar de moverte y **eliminar a los droides rápidamente, atacándolos por grupos** de 2 o 3 [5].

AL LLEGAR AL SÓTANO verás muchos barriles. Proyéctalos sobre los enemigos o simplemente destrúyelos. También **tendrás que vigilar las sombras del suelo** ya que los barriles caen con bastante frecuencia [6].

TIENES UN MINUTO para llegar hasta el final. Empieza caminando por la parte de arriba, evitando los barriles, hasta llegar a **un estrecho pasillo que tendrás que atravesar corriendo.** De aquí al final ya puedes avanzar por la parte central de la pantalla [7].

ANAKIN

(Fases exclusivas)

Exterior de Coruscant

APARECEN UNOS DROIDES MUY RÁPIDOS y voluminosos, como jugadores de rugby. **Cuando los veas venir salta o golpéalos.** También debes fijarte en los cañones del fondo y colocarte donde no te alcancen sus disparos. No hace falta destruirlos.

EN LA PARTE FINAL puede ser conveniente que uses **la Ira de Vader para librarte de todos los droides** de una forma sencilla [8].

ENEMIGO FINAL: olvídate del enemigo propiamente dicho, **colócate frente a uno de los dos droides y repele sus disparos sobre el tanque** hasta derrotarlo. Al mismo tiempo, tienes que vigilar la mirilla del tanque y saltar a un lado cuando parpadee [9].

El senado de Coruscant

LOS "JUGADORES DE RUGBY" abundan en esta fase. Intenta que no te cojan **(si lo hacen presiona B a toda caña)** y destrúyelos en cuanto los veas.

EN EL ÚLTIMO TRAMO tienes que eliminar a **30 droides, pero por suerte no saldrá ninguno demasiado complicado.** Como máximo tendrás 3 de ellos en pantalla, por lo que podrás destruirlos fácilmente.



ATAQUES

- ***Puñetazos múltiples:*** *ejecuta una lluvia de puñetazos sobre ti. Cúbrete arriba.*
- ***Uppercut:*** *salta con fuerza atacando en la subida del salto y en la caída. Cúbrete arriba antes de que salte, y otra vez mientras está en el aire.*
- ***Golpe de sable:*** *realiza un golpe arriba y otro abajo. Cúbrete en estas direcciones [10].*
- ***Atracción:*** *te atrae hacia él para golpearte. Mantén presionado R.*
- ***Súper combo:*** *hace un combo impresionante que cambia de dirección a la mitad. Cúbrete la primera tanda de golpes abajo, la segunda arriba, la tercera abajo y la cuarta arriba.*

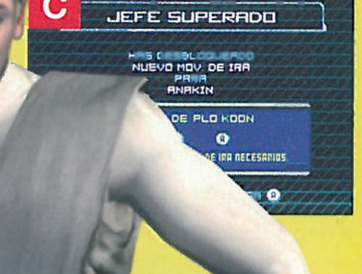
SER O NO SER OBI-WAN O ANAKIN

Los caminos de la fuerza

- Los protagonistas. Cada uno tiene sus propios poderes especiales, haciendo que jugar con uno u otro sea muy diferente. Además, cada vez que concluyas una misión podrás incrementar la vitalidad, fortaleza o la intuición de los personajes [A].
- Los movimientos Especiales los podrás canjear, después de acabar cada una de las misiones, por las piedras verdes que encontrarás dentro de objetos y enemigos. También obtendrás piedras verdes dependiendo de tu destreza y de la velocidad con la que superes los niveles. Estos movimientos consumen la barra de fuerza (de color azul) que podrás ir recuperando cogiendo las sombras que deja el enemigo [B].
- Los movimientos de Ira/Atención se aprenden tras derrotar a los enemigos que encontrarás cada 3 misiones, y son más potentes que los demás, aunque no más útiles [C].







CONTROLES

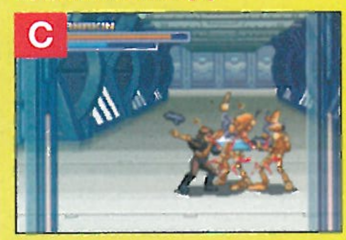
ANAKIN

Los puntos fuertes del futuro Darth Vader son la fuerza física y la extrema violencia de sus habilidades como Jedi, y tiende más a usar su potencia en el cuerpo a cuerpo que la "fuerza" mental [A] [B].


A


B

Los movimientos especiales que tendrás que aprender antes son la Estrangulación y el Lanzamiento de Sable, realmente útiles para acabar con varios enemigos a la vez. En cuanto a los movimientos de Ira, los más útiles son la Ira de Vader y la Ronda de Plo Koon [C].


C

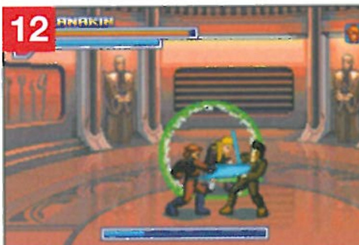
Movimientos Especiales
- Lanzamiento de Sable: R + B.
- Absorción: R + arriba.
- Atracción fuerza: R + izquierda.
- Impulso fuerza: R + derecha [D].


D

- Ira: R + A
- Estrangulamiento: R + abajo.

Movimientos de Ira
- Ira de Vader: mantener B.
- Ronda de Plo Koon: L + R, A [E].
- Gancho de Tyranus: L + R, B.
- Odio de Sidious: L + R, A + B.


E


12


13



11


14


15


16



Entrada al templo Jedi

CÚBRETE EN CUANTO VEAS A LOS JEDI pero no te duermas, porque **ellos también pueden usar la fuerza.** Sé precavido y activo al mismo tiempo. **Atácalos sin descanso, hasta en el suelo.** Cuando haya 2 ó 3 juntos, usa la fuerza para estrangularlos y golpéales mientras están en el suelo [11].

TENDRÁS QUE AGUANTAR dos minutos luchando contra **2 Jedis muy bien entrenados. Aparte de atraerte y proyectarte, también son capaces de lanzar el sable láser** y de protegerse con un escudo de energía el uno al otro. Intenta que estén juntos y atácalos a la vez con el sable. **Nunca te pongas entre ellos,** ni tampoco alejado y a su misma altura porque te lanzarían el sable. La estrangulación viene bien aquí.

Biblioteca del Templo Jedi

UN NIVEL COMPLICADO si no vas con cuidado y usas la fuerza de forma correcta. **Es muy útil tener el estrangulamiento en máximo nivel,** la Ronda de Plo Koon y la Ira de Vader. No dejes respirar al enemigo ni un segundo y atácalo sin piedad.



Duelo con Cin Drallig

ATAQUES

Los ataques del padawan *son muy básicos y puedes evitarlos fácilmente* [12].
- ***Golpe normal:*** *realiza un golpe normal. Cúbrete arriba.*
- ***Golpe doble:*** *tras girar el sable 360º realiza un golpe arribe y otro abajo. Cúbrete en dichas direcciones (encadena varios seguidos, o sea que, vigila).*
- ***Uppercut:*** *salta con fuerza hacia arriba. Cúbrete arriba.*
- ***Atracción/proyección:*** *te proyecta contra el suelo o te atrae hacia él dependiendo de la distancia a la que te encuentres. Mantén presionado R.*
- ***Barrera de ataque:*** *te rodea con una barrera roja paralizadora para atacarte acto seguido. Presiona R.*
- ***Golpe bajo:*** *da un potente golpe hacia tus piernas. Cúbrete abajo.*

El hangar de Mustafar

LOS ENEMIGOS DE MUSTAFAR aparecen en grupos de tres y **tan solo realizan ataques físicos. Pero cuidado con sus bastones, porque llegan más lejos de lo que parece.** Si quieres avanzar rápidamente y sin complicaciones, elimina al líder del grupo (es el de color rojo) y el resto huirán despavoridos [13].

A PARTIR DE LA SEGUNDA parte de la fase **te perseguirá una máquina un tanto molesta. Corre para que no te alcance y salta los láseres que hay en el suelo.** Cada pocos metros frenará su marcha y tendrás que eliminar a uno o varios enemigos para seguir avanzando. Vigila la mirilla de sus misiles y salta hacia arriba o abajo en cuanto parpadee.

ENEMIGO FINAL: Usa la fuerza para proyectar todas las bombas que te lance el droide inferior, hacia las armas del tanque. Si andas escaso de fuerza, elimina al droide amarillo [14].

Los balcones de mustafar

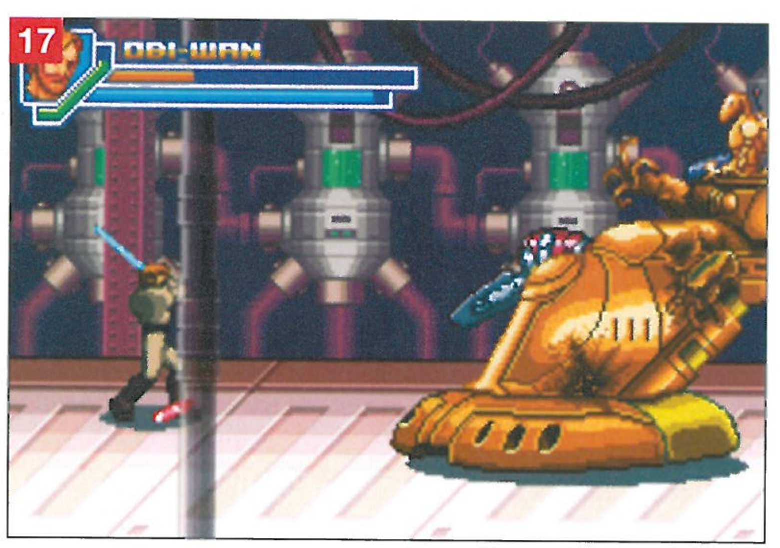
LOS ENEMIGOS SON LOS MISMOS que en la fase anterior pero su número ha aumentado notablemente. **Concentra todos tus golpes en el líder del grupo** mientras evitas los de sus compañeros. También debes derrotar a droides de distintas clases que no te darán ni un respiro [15].

PARA DERROTAR A LOS DROIDES ARAÑA lo mejor es **repeler sus propios disparos.**

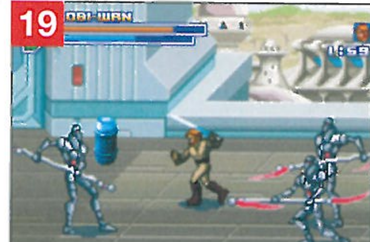


Duelo con Obi-Wan

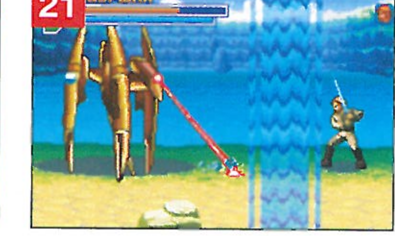
ATAQUES
- ***Patada voladora:*** *realiza una patada al saltar y otra al caer. Cúbrete arriba cuando salte y otra vez mientras está en el aire.*
- ***Golpe normal:*** *realiza un golpe normal. Cúbrete arriba.*
- ***Giro doble:*** *echa el cuerpo hacia atrás y a continuación realiza una segada doble. Cúbrete abajo dos veces*
- ***Golpe de caballero:*** *realiza una potente estocada a dos manos. Cúbrete arriba.*
- ***Devoción de Jedi:*** *produce una explosión de fuerza. Cúbrete abajo.*
- ***Proyección/atracción:*** *te lanza contra el suelo o te atrae hacia él dependiendo de la distancia que os separe. Presiona R.*
- ***Enseñanza de Yoda:*** *gira rápidamente hacia ti con el sable extendido. Cúbrete arriba* [16].
- ***Combo:*** *ejecuta tres potentes golpes ascendentes. Cúbrete abajo.*


17


18


19


22


21


20

OBI-WAN
(Fases exclusivas)

Centro de mando de Utapau

NO HAY MUCHOS ENEMIGOS y podrás destruirlos fácilmente usando la proyección. También **te pasarás buena parte de la misión corriendo delante de una gran máquina (mejor que lo hagas por la parte baja de la pantalla)** y eliminando a enemigos mientras evitas los misiles que te lanza.

ENEMIGO FINAL: manteniendo tu atención sobre la mirilla del cañón, no le quites el ojo a los droides y golpéales en cuanto se lancen sobre ti. Cuando destruyas a los droides, **proyecta los trozos que quedan en el suelo sobre las armas de tanque,** hasta que salga su tripulante y puedas eliminarlo [17].

Ciudad de Utapau

AVANZA UTILIZANDO LOS BARRILES como proyectiles contra los robots. Cuando te encuentres con los lacayos de Grievous (parecidos a los enemigos de Mustafar pero más peligrosos) **usa la fuerza para traerlos hacia ti, golpearlos, tirarlos al suelo y seguir atacándolos para evitar que se levanten.** Por norma general los enemigos saldrán en grupos reducidos (dos o tres). Usa la proyección para tenerlos más controlados. Hacia el final verás cinco grupos de tres barriles, destrúyelos con la proyección de fuerza y **evita los barriles que caen del cielo** caminando muy despacio y fijándote en las sombras del suelo [18].

AGUANTA DOS MINUTOS contra grupos (inagotables) de lacayos de Grievous. **Huye de ellos hasta dejarlos bien juntitos, momento en el que tienes que usar la proyección** y lanzarlos al suelo. La mejor zona para hacerlo es la parte baja de la pantalla. El escudo de fuerza y la percepción de Obi-Wan te serán de gran ayuda [19].

! Duelo con general Grievous

ATAQUES

- ***Remolino:*** *gira sus sables a gran velocidad. Cúbrete arriba* [20].
- ***Súper Salto:*** *realiza un impresionante salto para caer sobre ti y a continuación hacer una voltereta hacia atrás. Cúbrete arriba y acto seguido corre hacia él para golpearle.*
- ***Combo:*** *da varios golpes al cuerpo y acaba atacando las piernas. Cúbrete arriba varias veces (entre 2 y 3) y al final abajo. Hacia el final del combate alterará este ataque haciendo 6 golpes seguidos, alternando arriba y abajo.*
- ***Golpe potente:*** *echa los brazos hacia atrás y después golpea hacia abajo. Cúbrete arriba.*
- ***Super combo:*** *realiza un combo de 6 golpes alternando los sables. Cúbrete arriba 6 veces seguidas.*

Los acantilados de Utapau

EL EJÉRCITO DE CLONES se ha vuelto en tu contra. Por suerte, suelen aparecer en grupos reducidos y sus movimientos son bastante limitados. **A los clones de color blanco puedes eliminarlos repeliendo sus rayos,** pero ten cuidado con los rojos ya que son más rápidos y peligrosos. Acércate rápidamente a ellos y elimínalos sin darles tiempo a responder.

ENEMIGO FINAL: muy similar al primer enemigo de la aventura, este simpático droide ahora también utiliza metralla durante sus vuelos. **Usa el escudo de fuerza para ser inmune a sus balas mientras le golpeas con el sable atacando hacia arriba.** Cuando empiece a andar ponte bajo su cabeza, siempre vigilando las bombas que tira hacia atrás, y atácalo 6 veces. [21]

Las cuevas de Utapau

EN EL INTERIOR DE LA CUEVA la visibilidad es reducida y los enemigos no te verán con tanta facilidad. De todos modos su agresividad y variedad ha aumentado mucho. **Además de los clones blancos y rojos, también verás clones azules que atacan a larga distancia, paralizándote** (presiona B para liberarte), y droides vigías que disparan rayos y además iluminan completamente el área donde se encuentran [22].

POR OTRO LADO también debes tener los ojos bien abiertos para **evitar las minas y la gran cantidad de rocas que caen del techo.** Varias veces durante la fase verás unos seres parecidos a focas que se arrastran hacia tu personaje. Elimínalos para obtener objetos de interés.



! Duelo con guardaespaldas

Como el combate lo disputas contra dos droides, cada vez que haya un cambio de luchador deberás quedarte cubriendo abajo.

CONTROLES

OBI-WAN

Destaca en la utilización de la "fuerza" y la tendencia defensiva de sus habilidades.


A


B

En este caso es aconsejable aumentar su vitalidad, fuerza e intuición a partes iguales [A].

En el caso de Obi-Wan los movimientos especiales a destacar son más numerosos que con Anakin y tendrás que aprenderlos todos para estar verdaderamente protegido.

Para poder compensar la falta de potencia física aprende cuanto antes la curación de fuerza (rellena la barra de vitalidad) el escudo de fuerza (llega a hacerte invencible durante tres segundos) y el impulso de fuerza, con el que podrás lanzar al suelo hasta tres enemigos [B]. Los movimientos de atención más prácticos son la percepción de Obi-Wan y la Enseñanza de Yoda.


C

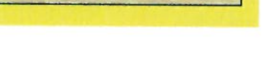
Movimientos Especiales

- Velocidad fuerza: R + A.
- Curación de fuerza: R + B.
- Atracción fuerza: R + izquierda.
- Impulso fuerza: R + derecha [C].
- Escudo Fuerza: R + arriba.
- Truco Mental: R + abajo.

Movimientos de Atención

- Percepción de Obi-Wan: mantener B pulsado.
- Golpe de caballero: L+R, A.
- Enseñanza de Yoda: L + R, B.
- Devoción de Jedi: L + R, A + B [D].


D















ATAQUES

- ***Remolino:*** *gira el bastón con rapidez. Cúbrete arriba.*
- ***Golpe normal:*** *te golpea con el bastón. Cúbrete dependiendo de la parte del cuerpo que se le ilumine, y si se ilumina el cuerpo entero siempre es arriba* [23].
- ***Patada:*** *da un patada hacia arriba apoyando el bastón en el suelo. Cúbrete arriba*
- ***Tag combo:*** *al cambiar de contrincante uno de ellos te coge y el otro te golpea. Cúbrete arriba para evitarlo.*

Entrada al Templo Jedi

DOS NUEVAS CLASES de clones te estarán esperando en el Templo. **Uno de color naranja que lanza una rápida y potente ráfaga de metralla y otro de color amarillo que dispara bombas de efecto retardado** (explotan al cabo de unos segundos o al ser tocadas por nuestro personaje). La mejor estrategia contra estas buenas piezas (aún no lo son, pero lo serán) es atacarles con rapidez usando golpes múltiples y rematarlos en el suelo. Habrá momentos en que se junten muchos enemigos en pantalla entre clones y droides vigías. En esos lances **el escudo de fuerza o la percepción** de Obi-Wan pueden venirte la mar de bien.

AL FINAL DEL TEMPLO encontrarás **un clon violeta que sale unos instantes, lanza cantidades industriales de minas y desaparece.** Elimina a los clones que aparecen después (2 rojos y 2 azules) hasta que vuelva a salir el violeta y poder golpearle [24].

Biblioteca del templo Jedi

TENDRÁS QUE PONERLE GANAS Y ARMARTE de valor y paciencia para superar la fase. **El número de clones es muy superior al de antes,** ahora te atacan sin cesar, y la resistencia de los droides vigías ha aumentado. Por este motivo, **tener la curación de fuerza y el escudo de fuerza al máximo** puede ser prácticamente indispensable [25]. Al final del nivel te asaltarán varias tropas de clones, pero su acoso será menor que durante el resto de la fase [26].

! Duelo con Anakin

ATAQUES

- ***Golpe normal.*** *Te da un golpe con el sable. Cúbrete arriba.*
- ***Golpe giro:*** *Gira sobre si mismo dando un golpe bajo. Cúbrete abajo*
- ***Patada:*** *da una patada alta. Cúbrete arriba*
- ***Súper Combo:*** *realiza tres saltos con patadas consecutivas y un potente ataque hacia el suelo. Cúbrete arriba tres veces y una abajo* [27].
- ***Estrangulación:*** *te estrangula usando la fuerza. Presiona R* [28].
- ***Triple combo:*** *realiza 3 ataques seguidos. Cúbrete arriba*
- ***Múltiple estocada:*** *realiza 4 estocadas seguidas. Cúbrete arriba*
- ***Gran golpe:*** *realiza un potente golpe hacia arriba con el sable. Cúbrete arriba*
- ***Multi Swin:*** *3 golpes hacia arriba seguidos. Cúbrete arriba.*

TRUCOS Y CONSEJOS PARA JEDIS

Para ser un buen Jedi...

- Domina la técnica de repeler los disparos enemigos (pulsando el botón R justo antes de que un disparo vaya a golpearte), aunque sean varios sucesivos, o alternando ataques físicos con esta técnica [A]. Además de ser muy útil, queda chulísimo. Aunque ese no es el objetivo de un buen Jedi, es verdad.
- Cuando haya muchos enemigos en pantalla, no dejes de moverte ni un momento para evitar sus disparos, e intenta acabar con varios al mismo tiempo. [B].
- Utiliza el impulso de fuerza para lanzar a uno a varios enemigos al suelo mientras golpeas a otros.
- No dejes ninguna parte del decorado en pie (de las que puedas destruir, claro) para encontrar contenedores de vitalidad o las preciadas piedras verdes que te darán acceso a los distintos movimientos especiales [C].
- Cuando te vayan a atacar dos enemigos, uno por delante y otro por detrás, da un salto hacia atrás para golpear al frente, y usa el sable en el aire para atacar al de atrás [D].
- Si se te complica una situación, colócate junto a una de las esquinas de la pantalla mirando al interior, así impedirás en la mayoría de ocasiones que te ataquen por la espalda.
- En determinados momentos en los que se acumulan varios enemigos fuertes en pantalla es imprescindible usar movimientos especiales o de Ira/Atención. Aprende a usarlos con soltura, y también fíjate en la cantidad de barra de Fuerza que puedes permitirte gastar con cada enemigo.









¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667

Consulta toda nuestra oferta en internet o en tu móvil: WWW.LOGOLANDIA.COM WAP.LOGOLANDIA.COM Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc...

CONECTATE FACILMENTE AL WAP: Envía CONECTA96 al 7667 y accederas ya!

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

FONDOS

1055 · 1355 · 1258 · 1732 · 1777 · 1675

Para pedir un fondo envía FONDO96 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO96 1055

2182 · 2300 · 2276 · 2251 · 2180 · 2277 · 1808 · 2215 · 1600 · 2135
1845 · 1111 · 1976 · 1232 · 1104 · 1546 · 1911 · 1297 · 1107 · 1613
2262 · 2245 · 2299 · 2311 · 2273 · 2310 · 2305 · 1548 · 2292 · 2268
1724 · 2055 · 2104 · 1993 · 1313 · 1520 · 1960 · 1726 · 1132 · 1518
2254 · 2080 · 2293 · 2256 · 1653 · 2165 · 2138 · 2125 · 2123 · 2117
1665 · 1929 · 2081 · 1489 · 1593 · 1940 · 2073 · 1860 · 1664 · 1629

¿Quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO96 1187 al 7667 descargate el logo invisible. SOLO SIEMENS

1979 · 2121 · 1907 · 2103 · 1947 · 2072 · 2081

QUIERES VER MÁS? Envía FONDO96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: FONDO96 SEXO - FONDO96 BANDERA

IMAGENES

965476 · 965008 · 964966 · 964754 · 964922 · 965566 · 965299 · 964394

Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 965476. Tambien puedes llamar al 806.588.672

965589 · 965340 · 965265 · 965189 · 965174 · 965167 · 965110 · 965130 · 965136 · 965218
964444 · 965337 · 965569 · 963703 · 965409 · 963754 · 964426 · 963254 · 965560 · 964710

QUIERES VER MÁS? Envía IMAGEN96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: IMAGEN96 SEXO - IMAGEN96 PUCCA

Fomula 1 1037 · Sirena Policia 1071 · Accidente 1011 · Tarzan Borracho 1075 · Pedos diarrea 1058 · Telefono Antiguo 1063 · Lobos 1012

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Varios pedos (Creeras olerlos)	1051	Orgasmo y latigos (Para masocas)	1052	Risas terroríficas (Dan Miedo)	1082
Grito Tarzan (Buenisimo!)	1006	Pedo liquido (Risas y asco)	1029	Pajaros (Muy tierno)	1088
Orgasmo mujer (Muy excitante!)	1043	Reloj de cuco (Es un clasico!)	1015	Risas (Para mearse!)	1000
Tarzan con tos (Muy divertido!)	1072	Gallo (Te despertaras)	1046	Grito mono (Monisimo)	1086

Envia SONIDO96 y la referencia del sonido real que quieras al 7667. Ejemplo (Orgasmo Mujer): SONIDO96 1043

ANIMADOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILLIPS - TSM

1103 · 1101 · 1070 · 1170 · 1121 · 1025

Para pedir un animado envía ANI96 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ejemplo: ANI96 1070

1275 · 1274 · 1261 · 1265 · 1272 · 1216 · 1273 · 1106 · 1257 · 1249
1227 · 1102 · 1134 · 1138 · 1174 · 1226 · 1026 · 1119 · 1240 · 1218

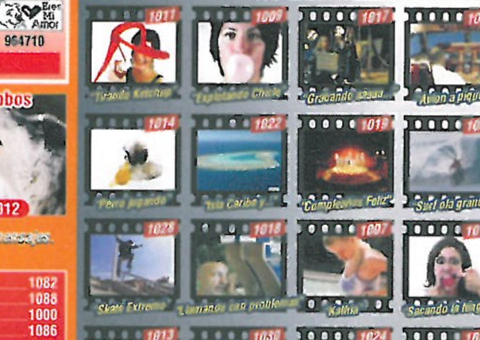
QUIERES VER MÁS? Envía ANI96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: ANI96 SEXO - ANI96 BANDERA

CREA TUS PROPIOS FONDOS




Video Clips con sonido

¡¡ Los videos más autenticos para tu móvil!!





Envía VIDEO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: VIDEO96 1023

TRUCOS VIDEOJUEGOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías al 7667:

TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO

te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Ejemplos:

- TRUCO96 PS2 BURN OUT
- TRUCO96 XBOX GTA VICE CITY
- TRUCO96 PSX FIFA2003
- TRUCO96 GAMECUBE METAL GEAR

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

POLIFONICOS: Envía POLI96 y el código del tono al 7667. Ejemplo: POLI96 967095

MONOFÓNICOS: Envía TONO96 y el código del tono al 7667. Ejemplo: TONO96 967095

Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672 (solo Monofónicos)

VIDEOJUEGOS	
1 The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGO	967095
NFS Underground (v.1)	967466
Crash Bandicoot	966407
2 Super Mario Bros - VIDEOJUEGO	965530
NFS Underground 2 (v.2)	968166
Mortal Kombat	967321
Halo 2	968073
Doom 3	968026
3 Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO	967837
NFS Underground 2 (v.1)	968167
Final Fantasy XI	968025
Onimusha 3	968021
Ninja Gaiden	967822
CINE/TELEVISION	
South Park - TV	965566
4 Bola De Dragon - SERIE	966503
2 Fast 2 Furious v.1 - CINE	967120
A Toda Mecha (Los Serrano) - TV	968239
Psicosis - CINE	968243
5 Pokemon - CINE	966805
Shin Chan (estribillo) - TV	966536
20th Century Fox - CINE	968268
6 El Señor De Los Anillos - CINE	967580
El Último Mohicano (principio)	965956
7 Harry Potter - CINE	965878
Piratas del Caribe - CINE	967756
Crónicas Marcianas - TV	968245
2 Fast 2 Furious v.2 - CINE	968181
Rasca Y Pica - TV	968254
Aquí No Hay Quien Viva - TV	967885
La Historia Interminable - CINE	968184
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	965574
Misión Imposible - CINE	965002
HIMNOS	
Ultra Sur (A Por Ellos)	968180
8 Himno De España - HIMNO NACIONAL	965007
Athletic De Bilbao	965047
Atlético De Madrid	965004
Boixos Nois	968272
Himno Regional Valencia	968233
POP/ROCK/REGGAETON/OTROS	
Baila Morena - REGGAETON	968072
Perdóname - POP	968173
Las Niñas De La Saye - ROCK	968137
Caminando Por La Vida - POP	968282
La Tortura - POP	968279
La Costa Del Silencio - ROCK	967353
No Me Toques Las Palmas Que M..	968252
9 Fiesta Pagana - ROCK	966286
El Atrapasueños - ROCK	967748
Hoy No Me Puedo Levantar - POP	968267
Esto Es Para Tí - REGGAETON	968266
Obsesión - LATINO	967724
Yo Lo Que Quiero - POP	968236
Eres Un Enfermo - POP	968225
La Camisa Negra - LATINO	968253
So Payaso - ROCK	968171
DANCE/TECHNO	
Zanarkand	966512
Children	968270
Scorpia	966541
La Muerte Tenía Un Precio (Dance)	968204
Drogaína	968284
James Bond 007 (Dance)	968185
Blasted Empire	968262
Palomitas De Maíz	968169

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Videos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.

Moviles compatibles con JUEGOS JAVA: NOKIA 6100 (F); NOKIA 3100 (C); NOKIA 6230 (CJ); MOTOROLA V550 (FO); NOKIA 3220 (DE); NOKIA 6600 (M); SHARP GX15 (EI); NOKIA 3200 (S); SIEMENS C65V (EL); SIEMENS M55 (Z); MOTOROLA C650 (EO); NOKIA 3120 (DI); SIEMENS MC60 (AA); MOTOROLA V3 (FF); NOKIA 3510I (U); SIEMENS A65 (GX); MOTOROLA V220 (EP); SIEMENS C60 (AM); MOTOROLA C385 (FU); NOKIA 6820 (CF); ALCATEL 556 (FR); SONYERICSSON T630 (AD); MOTOROLA V525M (CG); NOKIA 6610I (ED); SONYERICSSON T610 (AG)

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 68 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. C/ Conde de Altea nº 70, L-1, 03590 Altea (Apdo. Correos 276). Precio max. por llamada: Red fija 1,09 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,40 Euros/min. (IVA incl.). Coste mensaje Movistar 0,9 Euros + IVA - Amena/Vodafone 1,2 Euros + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Sonidos Reales, Polifónicos, Videos, Fondos, Animados y Tonos). Coste conexion wap segun operador y a cargo del cliente.



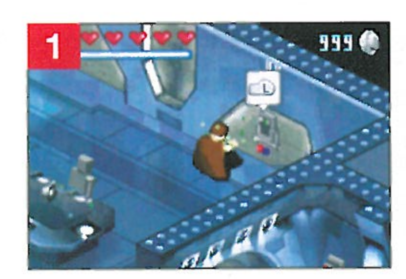
¡Que tiemblen los cimientos del Imperio! ¡Llega nuestra LEGO-Guía!

LEGO STAR WARS

- Termina la trilogía rápidamente y sin un rasguño.
- Consigue todos los hologramas ocultos de cada nivel.
- Te contamos cómo conseguir todos los personajes secretos.

VICTORIA EN TRES EPISODIOS

¡La trilogía ha vuelto a los cines y, como seguro que ya te habrá hecho algún amigo con la peli que aún no has visto, te vamos a reventar también el juego! Pues mira, iba el bueno de Obi-Wan por...


1


2


3


4

EPISODIO I

Nave de la federación

Sala de Negociaciones

Abre la puerta **usando la palanca de la derecha** y dirígete hacia el sureste [1]. Por el camino, busca y pasa por encima de **3 interruptores de color azul** para abrir la puerta, sigue hasta el final y **utiliza la fuerza** en las piezas que encuentres para poder llegar hasta los pasillos superiores.

Interior

Activa los interruptores, continúa hacia el noreste, sube por la plataforma de la derecha y **activa los interruptores del suelo** [2]. Retrocede un poco para **destruir una torreta situada en uno de los pasillos del sureste** y activar el holograma de la estrella de la muerte. En el pasillo inferior encontrarás otro holograma. Continúa por el pasillo principal hasta llegar al muelle.

Muelle de Lanzamiento

Baja la rampa y avanza hacia el sureste, hasta **la primera nave imperial.** Salta sobre ella y alcanza el siguiente holograma. Continúa eliminando a los robots a lo largo del pasillo hasta llegar a la última nave imperial. Activa el holograma que verás sobre ella, **presiona los interruptores de derecha a izquierda** y acaba con los enemigos que encontrarás en el interior. [3]

Bosque de Naboo

Bosque

En el bosque, **algunos robots tienen un escudo metálico y un cañón láser más potente.** En cuanto gires a la izquierda, fíjate en un trozo de pared que resulta que se puede abrir. Entra en el túnel y activa el primer holograma.

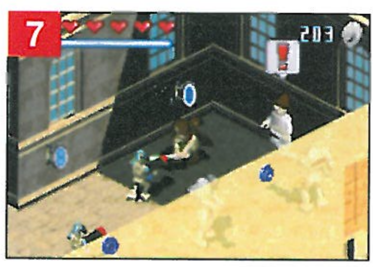
Afueras de Gungan

Activa los interruptores de la izquierda y **acércate a Jar Jar. Pulsa Select para manejarlo.** Salta a la plataforma superior para desactivar las barreras de energía. Cambia de personaje, activa el holograma [4] al noroeste de la zona y avanza hasta encontrar una barrera protegida por dos torretas. Destrúyelas, presiona sus interruptores y activa el holograma situado en la esquina noreste antes de abandonar la zona.

Lago Oculto

Utiliza a Jar Jar para saltar y cambia de personaje. **Usa la fuerza para abrir las tres cajas** que encontrarás y sigue








recto [5], a través de la barrera que has desactivado, para encontrar un nuevo holograma. Al final de la zona **encontrarás un enemigo poderoso y desconocido hasta ahora.** Golpea sus disparos para derrotarlo más rápido.

Ciudad de Naboo

Calles

Utiliza a Jar Jar para subir a las plataformas más altas, activa el primer holograma, y cambia de personaje para activar las tres palancas que verás a continuación. Vuelve a utilizar a Jar Jar para activar el holograma situado sobre la primera palanca de la derecha. Ve a la esquina noroeste y **usa la fuerza para desplazar la plataforma que tendrás que usar después para alcanzar la zona superior.** Salta sobre las plataformas situadas a la izquierda del camino para activar un nuevo holograma y continúa hasta el final [6].

Patio Real

Mueve la plataforma de la izquierda y recorre la parte superior hacia el noreste, hasta el final. Déjate caer hacia la derecha, activa el holograma y **vuelve a dejarte caer para encontrar a la princesa** [7]. Vuelve a la zona superior, camina hasta el principio y destruye los cristales situados junto a la puerta, utilizando el láser de la princesa.

Hangar

En esta zona **debes rescatar a 5 pilotos del palacio.** El primero lo verás nada más entrar, baja hacia la esquina inferior izquierda, rescata al segundo y mueve la plataforma de la izquierda. Después de saltar hacia arriba con Jar Jar y activar el quinto holograma, ve hacia la derecha y rescata al tercer piloto. **Sube sobre la nave amarilla para alcanzar la siguiente zona y rescatar al cuarto piloto** [8]. Retrocede hasta donde estaba el tercer piloto, **mueve la plataforma que verás a la derecha y accede a la zona donde se encuentra el último rehén.**

Tatooine

Dunas

Salta sobre la nave que verás a tu derecha para encontrar el primer holograma, ve hacia el noroeste, donde debes activar un radar, y sigue hacia la esquina oeste donde verás otro radar. **Subiéndote a la aeronave que acaba de aparecer y usando la fuerza atravesarás un enorme abismo** [9]. ¡Bienvenido a la ciudad!

Mos Eisley

Después de conversar con la mujer de la derecha, **corre a eliminar al perseguidor de R2-D2,** selecciona a la lavadora inteligente como personaje a controlar y ve volando (usando su habilidad de volar, vamos) hacia la parte izquierda para presionar el interruptor que abre la siguiente compuerta. Elimina las torretas, **presiona el interruptor de la izquierda utilizando nuevamente a R2-D2** y sigue adelante hasta encontrarte con un comerciante. Págale y **libera a Anakin** [10]. De vuelta a las dunas, **usa a R2-D2 para atravesar el abismo** y corre hacia el principio de la zona. El malvado Sith te está persiguiendo.

CONSEJOS GALÁCTICOS

Cómo dominar el lado tenebroso

Al pobre Anakin le costaba un poco, pero nosotros te vamos a dar las claves maestras para no morder nunca, pero nunca-nunca-jamás de los jamases, el insistente y apetitoso anzuelo que el en ocasiones benévolo lado oscuro ofrece a todo... ¡uaaargh! ¡que nos está seduciendo! ¡Rápido, hagamos caso a estos sabios consejillos del idiot... del insigne Obi-Wan! ¡Por Zeus!



- Elimina a los enemigos en cuanto los veas para evitar aglomeraciones, e intenta no darles nunca la espalda [A].
- Golpea los disparos enemigos para volverlos en su contra.
- Mantén presionado el botón de ataque para protegerte del fuego intenso.



- Usa la fuerza con todos los objetos interactivos (desprenden destellos verdes) para conseguir vitalidad o monedas.
- No dejes escapar ninguna moneda ya que las necesitarás para comprar todos los personajes secretos.
- Cuando utilices a R2-D2 o R4-P17 utiliza las minas para destruir muchos enemigos a la vez. Colócala y haz que pasen por encima suyo al seguirte. [B] (402)



- Si manejas a un Jedi utiliza el salto + ataque sobre los enemigos que tienes barrera protectora para eliminarla [C].
- Cuando dos sables láser choquen (luchando contra algún enemigo final) presiona rápidamente el botón de acción para inclinar la balanza a tu favor [D].



HOLOGRAMAS

Hologramas de la Estrella de la Muerte

A continuación te facilitamos la localización de los hologramas que tan solo podrás coger en el modo libre, para que puedas completar la colección.



Episodio I

- Nave de la Federación: selecciona a un personaje que salte mucho. Gira a la derecha en cuanto puedas y salta a la plataforma superior para encontrar el holograma [A].
- Bosque de Naboo: en el lago oculto, acciona el interruptor situado en la parte suroeste usando a R2-D2 y abrirás la barrera que te da acceso al holograma.



- Tatooine: vuelve a seleccionar un personaje que salte mucho. El primer holograma está sobre la plataforma de la zona noreste. El segundo lo encontrarás sobre un área elevada nada más llegar a Mos Eisley, a la derecha de las dos señoras [B]. El tercero está en otra zona elevada casi al final de la ciudad, en la parte sureste. Y el cuarto lo encontrarás trepando por la nave que hay al final del desierto, pero solo aparece tras rescatar a Anakin.
- Volver al bosque de Naboo: selecciona a un personaje que pueda usar la fuerza y abre las tres cajas que encontrarás en la primera zona. Esto te dará acceso a la parte inferior en la que hallarás el holograma [C].



Episodio II

- Volver a Tatooine: selecciona a un personaje que salte mucho. Ve al norte y encontrarás el primer holograma sobre la plataforma











Volver al Bosque de Naboo

Alianza Gungan

Activa el holograma de la izquierda y avanza eliminando a los enemigos que te cierren el paso. **Lo mejor es situarse sobre los troncos para evitar la mayoría de los disparos [11].**

Frente de Batalla

En esta zona tendrás que **derrotar a 30 enemigos usando únicamente a Jar Jar.** En la parte inferior del terreno avanza de tronco en tronco y activa los hologramas situados en la esquina suroeste y noroeste respectivamente. En la parte superior, avanza por la derecha o izquierda haciendo caso omiso de las torretas y **dispara rápidamente contra los pequeños grupos de robots para destruirlos antes de que te ataquen [12].** Aunque pueda parecer complicado, la gran cantidad de corazones que obtendrás eliminando robots te facilitará mucho la labor. En la esquina superior encontrarás otro holograma.

Victoria Gungan

Coge todas las monedas que puedas durante **35 segundos.**

Palacio Real

Avanza a medida que las barreras te vayan abriendo paso y prepárate para la lucha contra Darth Maul.

! Darth Maul: *Atácale sin descanso para conseguir que vuestras espadas choquen, y presiona muy rápido el botón de ataque para poder golpearle. A parte de ataques físicos, tu enemigo también puede usar la fuerza del lado oscuro para atacarte, evítala rodeándolo [13].*

EPISODIO II

Volver a Tatooine

Retorno de Anakin

Derrota a los moradores que rodean al mecánico de la parte izquierda y **usa el vehículo para atravesar el abismo.**

Mos Eisley

Sigue el camino principal eliminando a todos los enemigos hasta llegar junto al **antiguo dueño de Anakin.** Pero antes de hablar con él, ve por el pasadizo de la derecha para activar un holograma.

Granja de Humedad

Reconstruye la máquina que verás frente a ti y **rodea la zona cerrando todos los accesos que usan los Tusken [14].** Ve hacia la esquina superior izquierda donde encontrarás dos máquinas, y desde aquí ve bajando para llegar a las otras dos. Después de arreglarlas todas habla con el personaje que está en el centro de la zona.

Campamento de los Tusken Raider

Desde el momento en el que elimines al primer Tusken, te atacarán. **Salta por las plataformas superiores para alcanzar un holograma [15]** y ve hasta la cabaña de la esquina superior derecha, salta sobre ella y después sobre la plataforma de la derecha. Tras activar el siguiente holograma, continua avanzando.

Fábrica de droides geonosiana

Túneles

Atraviesa el primer grupo de máquinas eléctricas, ve al suroeste y baja las escaleras. Continúa a la derecha hasta las siguientes escaleras, bájalas y verás el primer holograma. Retrocede hasta el principio, ve hacia el final del pasillo de la derecha y esquiva el segundo grupo de máquinas. Enfrente verás **máquinas que sueltan descargas sobre varios interruptores; presiónalos,** atraviesa la barrera y sigue hasta la siguiente zona. Por el camino verás otro holograma.

Soldadura

Activa los cuatro interruptores para **desactivar la barrera** y atraviésala **[16].** Sube las escaleras de la derecha, activa el holograma y **usa la fuerza para abrir la puerta que tienes al lado.** Dentro encontrarás un holograma y cantidad de enemigos. Sal de la sala,













activa los interruptores que rodean la torreta y el de la barrera. Tras bajar las escaleras tan solo tendrás que avanzar, peleando, hasta el final del nivel [17].

Rescate de la fábrica geonosiana

Grupo de Rescate

Siguiendo **las flechas que forman las monedas** en el suelo, **vuela de una plataforma a otra hasta encontrarte con C3PO.** Después de hablar con él podrás utilizar tus impulsores para subir hasta la zona superior. Ve a la izquierda hasta ver **una pequeña máquina que tendrás que activar presionando R, para rescatar a Anakin** [18]. Usando al Jedi, regresa a la zona donde ha ascendido R2-D2, pero no saltes abajo, continúa a la izquierda. Desde aquí, **usa al pequeño robot para volar junto a la pared** hasta encontrar un holograma (necesitarás usar casi toda la barra). Vuelve al lugar donde encontraste a Anakin y ve hacia la derecha, usa la fuerza para abrir la barrera, baja las escaleras, **habla con Amidala y usa su láser para destruir los cristales** situados junto a la puerta.

Línea de ensamblaje

Abre la barrera con R2-D2, baja y ve a la izquierda para ver un holograma. Atraviesa la primera tanda de máquinas, baja las escaleras y ve hacia la derecha hasta el final del pasillo, donde **tendrás que abrir la barrera con la ayuda del robot** [19]. Después de saltar, sube los enormes escalones de la derecha para encontrar un holograma, da media vuelta y ve hasta el final de la zona.

Búsqueda de Dooku

Presiona los interruptores de la parte inferior para abrir la barrera, recorre la pasarela y sube las escaleras de la derecha. Entra por la puerta, **activa el holograma** y vuelve a salir. Desde la esquina derecha usa a R2D2 para volar hasta la siguiente plataforma, donde tienes que activar un interruptor. Baja, pulsa los interruptores del suelo, baja las escaleras y atraviesa la pasarela esquivando la electricidad. En la siguiente zona encontrarás el último holograma, y tres interruptores. **Mueve la plataforma central con Anakin para alcanzar el primer interruptor,** y vuela hasta el tercero antes de activar el que está en la planta de abajo. Con la barrera desactivada, baja las escaleras, continúa hacia abajo, **usa la fuerza para crear una plataforma y entra.**

Cámara de Dooku

Dooku: *Atácalo desde un principio para evitar que use la fuerza y eliminarlo fácilmente. En cuanto veas que se concentra significa que usará el lado oscuro para atacarte, pudiendo desprender grandes rocas del techo (verás la sombra en el suelo) o lanzar un potente rayo. Aléjate de él cuando esto pase y atácale por la espalda. Destruyendo los objetos del área conseguirás corazones y otros objetos de ayuda.* [20]

EPISODIO III

Nave Separatista

Muelle de Atraque

Ve hacia la izquierda y activa los interruptores para abrir la barrera, sigue adelante, presiona los interruptores de la izquierda, luego los de la derecha, y salta a la parte inferior. Avanza hasta que puedas girar a la izquierda, activa el holograma y sigue a la derecha donde, **tras mover una palanca, encontrarás un ascensor**. Con R2-D2, ve a la izquierda, **abre la compuerta y elimina a los robots** [21]. Siguiendo ese pasillo llegarás junto a otra barrera, vuela por encima de los interruptores para no activarla, enciende el holograma y activa el siguiente interruptor. Da media vuelta y ve hasta el ascensor donde está Anakin. Por el camino encontrarás corazones para hacerte más sencillo el trayecto.

Punto de Control de Seguridad

Sigue el pasillo y gira a la derecha, **crea una plataforma y te llevará directamente hasta un holograma** [22]. Sube a la zona superior y usa a R2-D2 para volar hasta el otro extremo de la sala. **Presiona todos los interruptores en el orden que te van indicando.** Baja al piso inferior y gira a la izquierda en el siguiente pasillo. Tras hablar con C3PO, vuela hacia la parte superior, activa el holograma, vuelve abajo y avanza hasta el final del pasillo.

HOLOGRAMAS

más elevada [D]. El segundo está situado en lo alto de un edificio al final de la ciudad, en el mismo lugar que lo encontraste con anterioridad.

- Fábrica de droides geonosiana: selecciona un personaje que salte mucho. En la parte final de la primera zona (Túneles), acciona el mecanismo para eliminar las barreras de energía y salta hacia arriba para encontrar el holograma.



Episodio III

- Kashyyyk: selecciona un personaje que salte mucho. Ve hacia abajo y salta sobre la roca que hay frente a ti para encontrar el holograma.
- Utapau: selecciona un personaje que salte mucho. Justo antes de enfrentarte al general Grievous salta sobre la pasarela que verás al noreste. En la parte derecha encontrarás un holograma, y en el interior de la pequeña gruta otro más [E].



- Ataque de clones de Kashyyyk: selecciona a R2-D2. Durante el "Escape de la ciudad de Wroshyr" camina hacia el sureste, y cuando llegues al borde de la pasarela vuela en la misma dirección para encontrar el primer holograma. El segundo está situado en la parte oeste de la playa (vuela desde el vehículo estropeado más cercano), y el tercero lo encontrarás sobre la estructura rocosa central de la misma playa, pero necesitarás un personaje que salte mucho para activarlo.



- Ataque de clones de Utapau: selecciona un personaje que salte mucho. Al salir de la habitación del general, salta a la pasarela superior y entra en la gruta para encontrar el primer holograma. El segundo se encuentra sobre otra pasarela en la parte este de la "Caverna acuática" [F].

PERSONAJES



Podrás comprarlos en el modo libre una vez desbloqueados en el modo historia, y gracias a ellos tendrás la posibilidad de coger objetos que antes no podías alcanzar, seguir recogiendo dinero, o simplemente volver a jugar manejando a tus personajes favoritos [A].

- Qui-Gon: 250 Se consigue tras acabar "Nave de la Federación" Episodio 1.
- Jar Jar: 1000 Se consigue tras acabar "Bosque de Naboo" Episodio 1.
- Amidala: 1000 Se consigue tras acabar "Ciudad de Naboo" Episodio 1.
- R2-D2: 500 Se consigue tras acabar "Fábrica de droides geonosiana" Episodio 2.
- Anakin: 500 Se consigue tras acabar "Volver a Tatooine" Episodio 2.
- Obi-Wan: 1000 Se consigue tras acabar "Ataque de clones de Utapau" Episodio 3.
- Yoda: 3000 Se consigue tras acabar "Rescate de la fábrica geonosiana" Episodio 2.



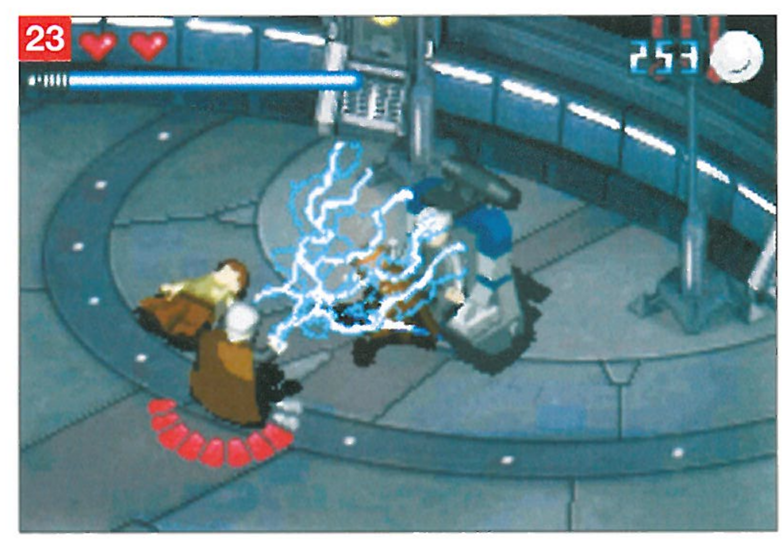
- Chewbacca: 2000 Se consigue tras acabar "Kashyyyk" Episodio 3 [B].
- Darth Maul: 3000 Se consigue tras acabar "Volver al Bosque de Naboo" Episodio 1
- Jango Fett: 10000 Se consigue tras acabar "Mustafar" Episodio 3.
- Dooku: 12000 Se consigue tras acabar "Nave Separatista" Episodio 3.
- Soldado Clon: 5000 Se consigue tras acabar "Ataque de clones de Kashyyyk" Episodio 3.
- R4-P17: 500 Se consigue tras acabar "Utapau" Episodio 3.

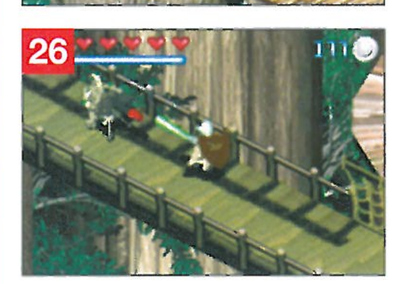


- Darth Vader: 15000 Consíguelo tras acabar "Mustafar" Episodio 3 [C].
- Tusken Raider: 5000 Se consigue tras acabar "Tatooine" Episodio 1.













Cámara de prisioneros

Baja las escaleras y activa el holograma que encontrarás en la parte izquierda de la zona. Después de verlo, ya puedes enfrentarte a Dooku.

! Dooku: *Sus ataques son los mismos que en el anterior combate, aunque ahora ya no puede desprender rocas del techo. ¡Mira, eso que nos ahorramos! Atácale continuamente hasta que se prepare para lanzar sus rayos, momento que debes aprovechar para alejarte y lanzarle tu sable láser pulsando el botón R.* [23]

Kashyyyk

Playa

En esta zona **tendrás que rescatar a 5 soldados.** Empieza dirigiéndote hacia la derecha para encontrar al primero de ellos y después gira hacia la izquierda hasta encontrar **una cabaña de madera, junto a la que te está esperando otro soldado** [24]. Siguiendo hacia la izquierda, y caminando sobre el agua, **llegarás hasta una aeronave.** ¡Y resulta que la puedes utilizar para llegar hasta otro holograma más! Acto seguido, ve hasta la esquina inferior izquierda de la zona para encontrar un nuevo holograma y sigue avanzando hacia la derecha. **Al llegar a tierra, ve a la cabaña de la izquierda para encontrar a Chewbacca.** Detrás de dicha cabaña encontrarás a dos soldados más y, por la parte izquierda, al quinto. Sal de la zona por la parte de la derecha.

Puertas de la ciudad de Wroshyr

Baja hasta la zona inferior y ve hasta el final, donde **deberás colocar 3 discos en sus respectivos soportes.** Vuelve hasta las escaleras, sube dos peldaños y ve nuevamente hacia la derecha, atraviesa las puertas de red que has abierto y **usa la aeronave para llegar al otro lado** (por el camino podrás activar otro holograma). Sigue en la misma dirección, desactiva la barrera y **coloca los discos en los soportes para abrir la siguiente puerta** [25].

Dosel

En este lugar lo único que debes hacer es **seguir el único camino existente, pero entrando en las chozas que vayas viendo.** A lo largo del recorrido encontrarás numerosos **enemigos a los que deberás atacar desde una distancia prudencial** [26]. Aparte, también encontrarás un holograma.

Utapau

Plataforma de Aterrizaje

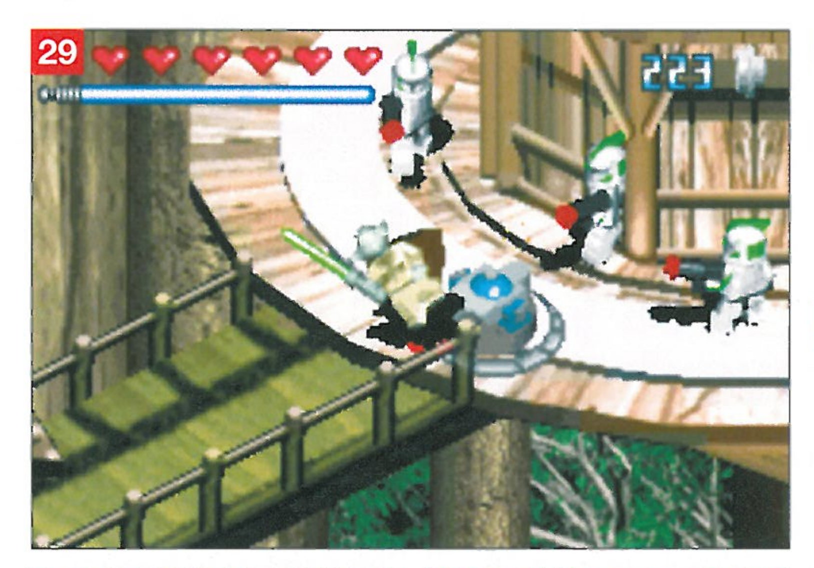
Ve al sureste, gira dos veces a la izquierda del personaje en cuanto puedas, y ve hacia el noroeste. Desde aquí, **empieza a eliminar todas las torretas que veas por el camino para facilitarte las cosas posteriormente.** Tienes que seguir avanzando hasta la parte sureste de la zona, y después volver al principio rápidamente para rescatar al pequeño robot de la amenaza enemiga [27].

Cuando estés manejando al robot, gira dos veces en la primera intersección, ve al noroeste y luego al sureste hasta el borde, pero no saltes abajo. **Vuela hasta la segunda plataforma y acciona el interruptor que desactivará las barreras.** Sigue volando una plataforma más y **baja por la rampa para encontrarte con el Jedi.** Regresa a lo alto de la rampa y **colócate en el borde suroeste para volar en esta misma dirección, luego hacia el noroeste y encontrarás un holograma.** Regresa hasta el lugar donde has desactivado las barreras para encontrar otro holograma y abandona la zona por el sureste.

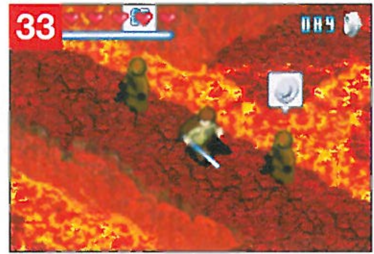
Séptimo nivel

Sube sobre la plataforma, ve al sureste y luego hacia el noreste hasta el final, donde **debes destruir un contenedor para encontrar otro holograma.** Da media vuelta, sigue hacia el noroeste y gira a la derecha hasta encontrar **gran cantidad de interruptores en el suelo.** Tienes que **fijarte en cuáles están activos mirando en la parte izquierda** y presionar los mismos en la parte derecha. Sigue adelante, acciona el interruptor para recuperar vida y déjate caer hacia el suroeste. Acaba con todos los robots antes de poder luchar contra el general, y ten en cuenta que **los interruptores que hay en el suelo te darán objetos muy útiles.**

! General Grievous: *Sus ataques son simples, puede atacarte con normalidad, o hacer un movimiento giratorio con sus espadas. Estáte atento a sus manos y, cuando esconda los sables, aléjate de él para atacarlo por la espalda, o bien usa la fuerza.* [28]









Ataque de clones de Kashyyyk

Cabañas Skyreach

Avanza de cabaña en cabaña **luchando contra todos los enemigos que te salgan al paso.** Hacia el final encontrarás un holograma.

La Orden 66

Siguiendo el único camino posible, y entrando en las cabañas oportunas, **elimina a todos los enemigos con cautela, repeliendo sus ataques con la espada.** No te precipites o podrías terminar rápido tu aventura [29]. Hacia el final de la zona tendrás que presionar varios interruptores para abrir un par de barreras de energía.

Escape de la ciudad de Wroshyr

Ve hacia el sureste hasta el final, **presiona los interruptores, sube las escaleras, presiona los siguientes interruptores** para desactivar la barrera y dirígete a la esquina noroeste para encontrar la salida.

Escape de la playa

Para desactivar la barrera que te impide huír, debes **encontrar 4 dispositivos.** Camina hacia el suroeste siguiendo la pared para encontrar el primero de ellos, los dos siguientes los encontrarás frente a las dos cabañas situadas junto a la playa. Y el último en la parte noreste de la zona, **junto a la barrera de energía [30].** En la esquina suroeste de la playa encontrarás un holograma.

Ataque de clones de Utapau

Retrazado del séptimo nivel

Abre la puerta pulsando los interruptores del suelo y sigue el camino hasta toparte con la primera barrera de energía. Entonces, gira al sureste, luego al suroeste y por último al noroeste donde encontrarás varios interruptores. Ve hacia la derecha para encontrar un holograma y continúa hacia la izquierda. **Cuando veas que puedes salta hacia la izquierda, hazlo** y encontrarás otro holograma [31]. Sube, y sigue hacia el sureste, hasta encontrar la salida.

Caverna acuática

Pasado el holograma del emperador, salta al vacío [32]. Sigue el camino en dirección noreste hasta el final, y después continúa hacia el suroeste. **Saltando sobre una serie de rocas llegarás hasta un mecanismo que desactiva varias barreras de energía.** Salta al agua y sigue hacia el noreste, hasta encontrar otra roca, salta sobre la parte elevada que verás enfrente, activa el holograma, y sigue saltando sobre las rocas en dirección sureste.

Mustafar

Llanuras volcánicas

Nada más salir, sube a las rocas que tienes enfrente, dirígete hacia el noroeste y luego al suroeste para encontrar un holograma. Retrocede hasta el principio, no bajes las rocas, y sigue avanzando en dirección sureste, donde encontrarás otro holograma. **Bordea la lava por la parte superior, hacia el noroeste, y cuando llegues a la esquina, salta a la pasarela de la derecha [33].** Recórrela hacia el sureste tomando el camino de abajo y encontrarás un nuevo holograma. Retrocede hasta llegar junto a los vendedores, salta hacia el noreste y avanza en dirección sureste y luego hacia el suroeste.

Fundación inestable

En esta área **tienes que saltar sobre las plataformas rápidamente ya que desaparecerán bajo tus pies en un instante.** Cuando atrapes a Anakin, y antes de saltar tras él, recorre la pasarela que verás a la izquierda para activar un holograma. Ataca a Anakin usando la fuerza para evitar sus ataques físicos, y esquiva su sable láser cuando te lo lance [34]. Persigue a tu enemigo en cuanto se dé a la fuga y, justo antes de atraparlo, encontrarás un holograma. ¡Pero resulta que es falso, señores! Así que, desde ese mismo lugar, salta hacia el norte para encontrar el verdadero holograma. **Cuando consigas atrapar al ya malvado Anakin, utiliza de nuevo la fuerza y atácalo cuando te lance el sable láser.** ¡Pues hala, arreglao"!

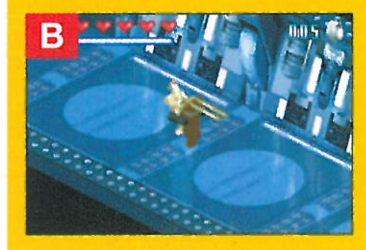
TRUCOS

Presiona una de las siguientes combinaciones en la pantalla de pausa y trampea a tu gusto.

- Un Droide de reparaciones te resucita: abajo, abajo, abajo, abajo, L, derecha, abajo, derecha, L.
- Aumento de velocidad: derecha, derecha, abajo, arriba, derecha, L.
- Jugar con un droide de batalla: start, start, izquierda, abajo, abajo, abajo, abajo, derecha.



- Jugar con un Droideka: start, start, abajo, derecha, izquierda, abajo, derecha, izquierda [A].
- Jugar con un droide de reparaciones: start, start, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo.
- Jugar con un Gungan azul: start, start, abajo, izquierda, derecha, abajo, izquierda, derecha.
- Jugar con C3PO: start, start, izquierda, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha.



- Jugar con un droide Hoversled: start, start, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba [B].
- Jugar con el General Grievous: start, start, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo.
- Jugar con un Geonosiano alado: start, start, derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba.
- Jugar con R4-P17: start, start, y arriba 6 veces.
- Jugar con R2-D2: start, start, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo.
- Blaster más potente: abajo, abajo, izquierda, derecha, abajo.



- Consj. Yoda: abajo, L, R, select [C].
- Monedas Extra: L, L, L, derecha, izquierda, R, R, R.
- Modo oveja: L, R, L, abajo, arriba, R, R, derecha, izquierda, abajo, derecha, derecha, select.
- Colores Extraños: L, L, L, izquierda, izquierda, R, R, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, select.

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BATEN KAITOS

Pac-Man

Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.

VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra

- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo ultra V-rated:** completa el juego en modo V-rated.
- **Modo Super VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Trajes para el modo multijugador:

Entra en el menú de extras e introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:

En el menú de extras introduce la siguiente combinación: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" nuevos personajes, trucos y mapas en el "Banco de estrellas":

- Block Star-2 jugadores 50 Estrellas
- Pulla Boo 10 Estrellas
- Nivel CPU Brutal 30 Estrellas
- Mini-juego Bus' Design 30 Estrellas
- Test de sonido de personajes 30 Estrellas
- Tablero Clockwork Castle 100 Estrellas
- Créditos 100 Estrellas
- Pulla Daisy 10 Estrellas
- Endurance Alley 50 Estrellas
- Nivel CPU Harder 30 Estrellas
- Pulla Koopa Kid 10 Estrellas
- Pulla Luigi 10 Estrellas
- Magma Flow 50 Estrellas
- Pulla Mario 10 Estrellas
- Mic Secreto 1-7. 10 Estrellas
- Test de sonido de mini-juegos 30 Estrellas
- Secretos de mini-juegos 20 Estrellas
- Miracle Book 10 Estrellas
- Secreto Miracle Book 10 Estrellas
- Miracle book-páginas 12-16 30
- Miracle Book- páginas 17-20 40
- Miracle Book- páginas 2-6 10
- Miracle Book- páginas 7-11 20
- Test de sonido modo Party 30
- Pulla Peach 10
- Seer Tower 50
- Test de sonido modo Solo 30
- Pulla Toad 10 Estrellas
- Toadette 30 Estrellas
- Test de sonido Variedad 30 Estrellas
- Pulla Waluigi 10 Estrellas
- Pulla Wario 10 Estrellas
- Pulla Yoshi 10 Estrellas.



MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:

- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con un jugador.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.

METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:

- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:

- **Boss Gallery:** consigue el 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.



RESIDENT EVIL 4

Mini juegos

Para desbloquear todos los modos de mini-juegos del mercenario, completa al menos una vez el juego. Ahora podrás disfrutar de estas flipantes pruebas.

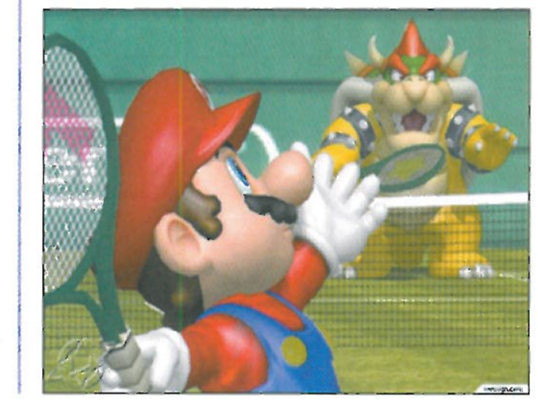
Super arma:

¿Recuerdas al tipo que te vende mejoras para las armas, munición y otras cosas? Bien, pues cuando te haga la pregunta secreta ve a dos áreas con medallones azules y dispárales, ahora tienes que encontrar y disparar a 10 medallones más que habrán aparecido después de disparar a los 2 primeros. Cuando los dispares conseguirás la "punisher", la pistola definitiva.

SPYRO: A HERO'S TAIL

Extras

- **Final alternativo:** Recolecta todas las gemas oscuras, las gemas de la luz y los huevos de dragón que hay en el juego.
- **Galería de arte:** Consigue todos los



huevos de dragón blancos para desbloquearla.



TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1 en la consola. Verás, en la pantalla, que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:

- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz.

ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

Arena multijugador:
Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear **4 nuevas arenas** del mundo de la sombra.

La torre de Tingle
En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que le ganes, o sea, que superes tu propio record, conseguirás 500 más. Así que ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

ADVANCE GUARDIAN HEROES

Pantalla de titulo alternativa:
Completa el juego en modo super-difícil para que aparezca.

Desbloqueables:
- **Modo time attack:** Completa el juego en modo normal.
- **Nuevos personajes:** Termina el modo Time Attack varias veces o dona gemas en el mono historia en el laboratorio.
- **Modo Super-difícil:** Completa el juego en modo difícil.



BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla en su circuito.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas dependiendo de en qué puesto acabes, cuantas notas musicales hayas cogido, etc.
Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas



BUSCANDO A NEMO 2: LA AVENTURA CONTINÚA

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de passwords:
- **RK3SJS9Q7J** Desbloquea todas las pantallas y mini-juegos.
- **h7c2?s9Q75** Completa "Bloat escape".
- **16CX?S9Q72** Completa "Bubbles escape".

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords:
¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!
- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



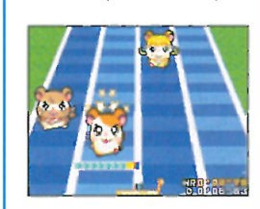
GRAND THEFT AUTO

Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.

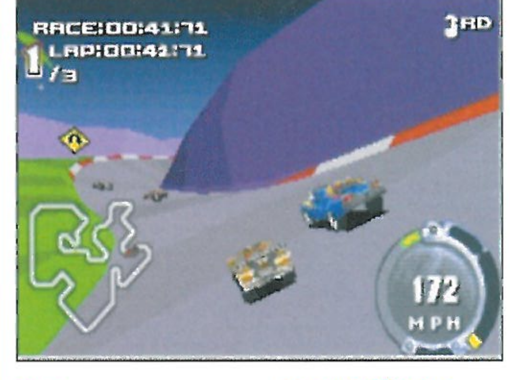
HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo" al menos una vez.
- **Modo libre:** completa el juego una vez por lo menos y podrás hacer ejercicio a tu aire.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego al menos una vez.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces para desbloquear esta copa.



HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

Passwords
- **CLJJBGLQ pista 1:** Jurassic Jam - T-Rex Valley
- **CLJJCFKP pista 2:** Jurassic Jam - Dinosaur Boneyard
- **CLSLDDJN pista 3:** Spider Alley - Black Widow\'s Nest
- **CLSLFCHM pista 4:** Spider Alley - Insect Hive
- **CLBBGBGL pista 5:** Buccaneer Bay - Whiteskull Cliffs
- **CLBBHZFK pista 6:** Buccaneer Bay - Monsters of the Deep
- **CLTKJYDJ pista 7:** Tiki Island - Jungle Snakepit
- **CLTKKXCH pista 8:** Tiki Island - Gator Forest
- **CLZGLWBG pista 9:** Zero Gravity Zone - Solar Strip
- **CLZGMVZF pista 10:** Zero Gravity Zone - Satellite Mission
- **CLLLNTYD pista 11:** Lava Land - Fire Mountain
- **CLLLPSXC pista 12:** Lava Land - Volcano Battle
- **CLFNQRWB** tendrás completas todas las pistas del juego.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación
- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras para comprarte lo que te dé la gana.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo como premio.



LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F	Fase 4-6-1
	(Fase final)



MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos para coseguirlo.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
Colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

SUPER MARIO BROS NES CLASSIC

Continúa después de un Game Over:
Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores y **mantén A pulsado, y dale al Start.** Aparecerás, no en el punto exacto donde la has pifiado, pero sí en el comienzo de la misma fase.

Salta hasta los niveles 6, 7 y 8:
En el **mundo 4-2,** después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Nissan Skyline:
Para desbloquear este coche deberás correr más de 500 millas.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

SONIC BATTLE

Cartas de combo:
Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos del erizo y sus amiguitos:
- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:
- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder utilizando este truquillo.

SHINING FORCE

Cartas:
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



SUPER MARIO BALL

Sala de 35 estrellas
La sala de 35 estrellas (la última sala del juego) la encontrarás una vez hayas conseguido 35 estrellas en otros mundos. **Entra en un cañón, ve al castillo de Bowser** y podrás entrar.

SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Cuando completes la secuencia deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado **Start y, sin soltarlo, presiona A** y ya tienes nuevo modo de sonidos.

TORTUGAS NINJA 2: BATTLE NEXUS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para conseguir desbloquear las correspondientes rutas:
- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.

XEVIOUS (NES CLASSIC)

Saltar la fortaleza
Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" **pon el juego en pausa y espera un momentito.** Vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! ¡Te has saltado la fortaleza!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

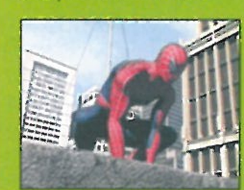
Capacidad de baraja +100
Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas.

TRUCOS NINTENDO DS

SPIDERMAN 2

Pantalla secreta:
Completa el 100% del juego y vuelve a empezar una partida con el nombre **FLUWDEAR.** Ahora tienes una fase secreta disponible para nuestro amigo arácnido.

Videos adicionales:
Carga el juego de la versión de GBA de Spiderman en la pantalla Mysterio's Menace en tu DS. Verás un video completamente nuevo.



SUPER MARIO 64 DS

Llaves:
- **Llave de Luigi:** vence al rey Boo que está en el cuadro de Luigi, el cual se encuentra en la tercera planta de la mansión de Boo.
- **Llave de Mario:** vence al jefe Goom, que está detrás de la puerta de 8 estrellas que hay en la Rec-room.
- **Llave de Wario:** vence con Luigi al gigante de hielo que está en el cuadro de Wario.Podrás encontrar el cuadro de Wario dentro de la habitación de los espejos.
- **Llave blanca:** coge todos los conejos blancos que hay dispersos por el castillo.



YOSHI TOUCH & GO

Modos de juego
- **Modo Time Attack:** Haz 300 metros o más en el modo Attack.
- **Modo challenge:** sobrevive más de 3000 metros en el modo supervivencia.

ZOO KEEPER

4° nivel de dificultad:
Completa todos los modos del juego con las siguientes puntuaciones:
- **Zoo keeper:** 1.200.000 puntos o más.
- **Tokoton 100:** 1.800.000 puntos o más.
- **Quest mode:** 10.000 puntos o más.
- **Time attack:** 600.000 puntos o más.

Ahora aparecerá un nuevo nivel de dificultad en la parte superior del menú de opciones.



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

CAMPEONATO METROID DS

Mi nombre es Enrique y estoy flipado desde que leí en vuestra revista la noticia del campeonato de Metroid Prime Hunters de Nintendo DS. ¿Tenéis algún dato más sobre el tema? ¡Gracias y a seguir así!
Enrique. E-mail

NA. ¡Hola Enrique! Sí, va a ser una competición guay. Participarán más de 16.000 jugadores, en 32 ciudades y durará un par de meses. Apunta: en la página de Internet **http://www.campeonatods.com** podrás inscribirte en la competición, y además ahí verás dónde están los "stadiums" (tiendas de cada ciudad) donde competiréis. El campeonato transcurrirá entre julio y agosto. La organización irá cada día a un stadium, donde se harán los enfrentamientos multijugador con la demo de Metroid Prime Hunters. Y, aquí viene lo mejor, **el ganador de cada stadium se llevará una Nintendo DS y un Metroid Prime Hunters.** Y los que obtengan las 8 mejores puntuaciones podrán optar a viajar a Madrid para participar en la Gran Final Nacional. Si no dominas todavía este genial shooter, en cualquiera de los stadiums te permitirán entrenar.

NOTICIAS DE ONE PIECE

¡Hola chicos! Mi nombre es Alfredo, tengo 17 años y soy un gran fan de la serie One Piece. He oído que están haciendo un juego para GC, ¿es verdad?
Alfredo. Tenerife

NA. Pues has oído bien. Se llama One Piece Grand Battle! 3, lo ha hecho Bandai y ya ha salido en Japón. Es un espectacular **juego de lucha en 3D con un estilo manga,** muy fiel a la serie, que seguro que te va a gustar. Además, ya puedes ir alegrándote porque no es el único One Piece que va a llegar a Nintendo. **Bandai lanzará en agosto para GBA, One Piece Dragon Dream,** una pasada de rol en el que verás a más de 50 personajes de la serie. Un regalo para los fans.

LA IMAGEN

¡¡OS PRESENTAMOS A ESTOPA!! Prestad atención a los próximos spots de la DS en la tele, porque estarán protagonizados por ellos. El dúo de Cornellá, cañero y simpático como pocos, dará a la imagen de la DS un toque muy marchoso que conquistará a todo el mundo. ¡Y pronto estarán por aquí!

LA CARTA DEL MES

NINTENDO DS COLOR AZULÓN

¡Buenas! Mi nombre es Alberto y estaba pensando en pillarme una Nintendo DS. Pero no sé si esperarme un poco, porque he oído que van a sacar nuevos colores para la consola, ¿vosotros qué creéis?
Alberto Jiménez. Parla

NA. Nintendo acaba de anunciar un nuevo modelo guay para DS, pero no te frotes las manos porque de momento sólo tiene fecha para el mercado americano. Se llama **DS Electric Blue, y es de un azul eléctrico** muy pintón. Sale en **junio** coincidiendo con el lanzamiento de dos juegos bomba: Meteos, un puzzle espacial flipante, y Touch Kirby!, que va a sacar lo mejor del puntero de DS.

NUEVOS JUEGAZOS DE COCHES

¿Qué tal nintenderos? Me llamo Víctor, tengo una GC, una GBA y una preguntilla rápida. Me encantan los juegos de coches, flipé con el NFS Underground 2, pero no veo que vayan a salir muchos más de este tipo... ¿Tenéis alguna noticia?
Víctor Alex. Madrid

NA. Precisamente los chicos de EA, los mismos de Underground 2, acaban de anunciar **NFS Most Wanted** para GC. Además, también habrá una versión para Nintendo DS, así que ¡a pillársela! Para tu otra consola, la Advance, nos han llegado noticias de dos juegos de coches en desarrollo, GTX y GBA Rally 2 Advance, ambos con un aspecto bastante prometedor. Ya veremos.

MÁS ROL: ZELDA, FIRE EMBLEM...

¡Qué tal! Me llamo Ángel y estoy alucinando con la cantidad de juegazos de Rol que están saliendo para GameCube. El último, Baten Kaitos, me lo he pillado y me parece



La imagen que hemos visto del nuevo «Most Wanted» deja ver un poderoso BMW M3. ¡Qué pasada!

una pasada. Estoy deseando que lleguen más RPG a mi consola, ¿me podéis adelantar alguno que vaya a salir este año?
Ángel Yepes. Madrid

NA. Hola Ángel! Pues fechas seguras no hay, pero llegar seguro que llegarán unos cuantos. Bueno, como ya sabrás, a finales de año podría llegar el juego de rol por excelencia, el nuevo **The Legend Of Zelda.** Otro que ya ha salido en Japón es **Fire Emblem,** la versión para CUBE de la saga de rol táctico que está arrasando en GBA. Por si no lo sabíais a los compradores de este juego en Japón les han regalado un CD que incluye un calendario y la banda sonora del juego. Y si te ha gustado Baten Kaitos, abre bien las oídos, porque sus creadores, los chicos de Tri-Crescendo, han anunciado el desarrollo de un nuevo juego de rol y fantasía. No hay más datos.



DRAGON BALL A TOPE

Hola, estoy encantado con los juegos de Dragon Ball que han salido para GBA, me parecen todos buenísimos y me gustaría saber si va a salir alguno más. También he leído que va a salir un juego de Goku para DS, pero no sé si fiarme...
Juan. E-mail

NA. Hola Juan. Has tenido suerte, porque se acerca una avalancha de juegos con el saiyan de protagonista. Como ya anunciamos el mes pasado, en junio llega **Dragon Ball Advance Adventures** para GBA, un juego de acción lateral en el que revivirás todas las aventuras de Goku cuando era pequeño. Ese mismo mes llega **Dragon Ball GT: Transformation,** un rol en el que manejarás a siete personajes de la saga GT, entre ellos a Goku, su nieta Pan y Trunks. Respecto a lo que comentas de un juego para Nintendo DS... ¡pues sí! Podría llamarse **Dragon Ball Z: Super Sonic Warriors 2,** y sería la continuación del Sonic Warriors de Advance.

LOS 4 FANTÁSTICOS, HELLBOY...

Cómo va todo por la revista amigos. Mi nombre es Jaime, tengo 13 años y soy nintendero a tope. Tengo la GC, la Advance y por fin he conseguido que mis padres me regalen una Nintendo DS, je je. También soy muy aficionado al cine y me molan mucho los juegos basados en pelis. ¿Sabéis si saldrá alguno en los próximos meses?
Jaime Villa. E-mail

NA. Hace un par de mesecitos ya anunciamos la versión para GC de **Los 4 Fantásticos,** que Activision lanzará en julio, junto con la peli, y te va a dejar con la boca abierta por sus graficazos y niveles de acción. Otro notición: Konami va a hacer un juego basado en la peli de **Hellboy,** pero con muchos más monstruos, villanos y una historia nueva. Guillermo del Toro, el director de la peli, podría supervisar el proyecto. Otro que también promete es la versión de Nintendo DS de **Piratas del Caribe 2.** Será una aventura de Buena Vista Games, que nos pondrá en la piel de los tres protas: el Capitán Sparrow, Will Turner y Elizabeth Swann. Pero teniendo en cuenta que la peli está prevista para verano de 2006, seguro que para el juego aún queda lo suyo.



La versión peliculera de Los Cuatro Fantásticos será uno de los éxitos de la temporada. Mirad cómo mola.



GUÍA DE POKéMON ROJO Y VERDE

Hola chavales. Estoy un poco enfadado. He ido al quiosco a comprarme la guía de Rojo y Verde, y me han dicho que no ha salido aún. Contadme qué ha pasado, por favor.
Gabriel. Madrid.

NA. Mil disculpas, Gabriel. Efectivamente así es. **Hemos retrasado la guía Rojo y Verde hasta el día 27 de mayo.** Lo sentimos, hemos tenido algunos problemas que nos han obligado a cambiar la fecha de lanzamiento. Esperamos que no te hayamos causado muchos quebraderos de cabeza buscándola y todo eso. Pero bueno, ya falta menos, en unos días tienes en tu punto de venta esta genial guía de estrategia con 148 páginas en las que te cuentan cómo acabar el juego de principio a fin, venciendo a los líderes, consiguiendo todos los objetos, y descubriendo todas las respuestas. Por sólo 5,95.

EL ARTISTA DEL MES



Alejandro López Rodríguez, de Albacete, se ha marcado un dibujazo de Wind Waker que nos tiene todavía sin habla. Lo de dedicárnoslo es todo un detalle, Alejandro. Gracias y disfruta el juego de premio.

¡Starfox Assault para ti, artista!
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.



P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿PARA CUÁNDO EL PRÓXIMO FIFA 2006?
Ah, qué listo. Pues sí, hay noticias. Para GC, DS y GBA en octubre, ahí mismo.

BUSCO UN JUEGO NUEVO DE SONIC. ¿SABÉIS ALGO?
¡Atiza! Hemos leído que Sonic Gems Collection llegará a CUBE en septiembre vía Atari.

¿ME DECÍS ALGÚN JUEGO DE DISNEY QUE VAYA A SALIR PARA MI GB ADVANCE?
Toma nota de Herbie y Pesadilla antes de Navidad, para julio, y de Witch, para septiembre.

¿ES CIERTO QUE METROID SE VA A CONVERTIR EN UNA BOLA DE PINBALL?
Pues eso parece, y el juego va directo a tu DS de la mano de los creadores de Metroid. Y toma nota porque Pac-Man hará lo mismo en breve.

¿HABÉIS OÍDO QUE PODREMOS JUGAR CON MICRO EN EL BOMBERMAN?
Sí, podremos poner bombas a través de un sistema de reconocimiento de voz. ¡Toma!

CALL OF DUTY 2

¡Hola chicos N! Me llamo Borja, tengo una CUBE y soy muy aficionado a los juegos de acción 3D, tipo Medal of Honor. ¿Sabéis si va a salir alguno de este tipo próximamente?
Borja. E-mail

NA. Estás de suerte, porque parece que ese género va a ponerse de actualidad en tu consola. De la saga que citas, Medal of Honor, EA va a sacar una nueva entrega el mes que viene. Se llamará Medal of Honor: European Assault y este mes publicamos una preview del juego. También puedes ver en este mismo número que comentamos Ghost Recon 2, de Ubisoft. Pero el bombazo lo ha lanzado Activision con la noticia de que para el próximo otoño podremos jugar a Call of Duty 2. Prometen que el juego será súperrealista y mostrará unos efectos gráficos nunca vistos.

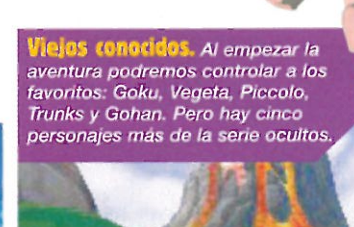


Acción, aventura y Kamehamehas con Goku y amigos.

- GAMECUBE
- VERANO
- BANDAI
- ACCIÓN/AVENTURA

DRAGON BALL SAGAS

Dragon Ball regresará con un juego nunca visto. Por fin vamos a poder movernos por los escenarios de la serie con libertad, "tirando" de radar y completando diferentes objetivos. Porque en eso se basará «DB Sagas», bueno, en eso y en la acción pura y dura. La historia nos situará en la primera parte de la serie de televisión y nos permitirá controlar a los personajes más conocidos; con ellos realizaremos tremendos golpes y espectaculares kamehamehas. Nos esperan acción de la buena, exploración y hasta un modo cooperativo.



Viejos conocidos. *Al empezar la aventura podremos controlar a los favoritos: Goku, Vegeta, Piccolo, Trunks y Gohan. Pero hay cinco personajes más de la serie ocultos.*



Cóctel explosivo. *El juego nos propone sumergirnos en el universo de Dragon Ball y aventurarnos por los diversos escenarios buscando items y repartiendo cera sin parar.*



Varios mundos. *Nos moveremos por el mundo de Dragon Ball con total libertad, explorando el terreno y visitando la Tierra o Namek. 19 niveles para completar.*



¡Supertortas! *Lo mejor serán los golpes especiales. Podremos hacer los mismos que en la serie: estampar a alguien contra la ladera de una montaña. La acción, de órdago.*



Volando voy. Las habilidades de los personajes serán fieles a la serie. Por ejemplo, para desplazarse será mucho mejor darse un pequeño paseo por los cielos.

Espectacular. Echa un vistazo y alucinarás con el aspecto de Goku, Vegeta o Piccolo. Además, los escenarios y los golpes especiales también nos van a dejar flipando.

CON EL NUEVO «DRAGON BALL» REVIVIRÁS LA PRIMERA PARTE DE LA MÍTICA SERIE MANGA A TODA CAÑA.

Un toque RPG. Durante el juego habrá que conseguir varios ítems y monedas y canjearlos por golpes especiales nuevos o mejoras para el radar.

Las peleas. El desarrollo de los diferentes combates será cuerpo a cuerpo o a distancia por medio de superataques. Pero siempre será mejor realizar buenos combos.

AVANCE



- GAMECUBE
- VERANO 2005
- VIVENDI
- ACCIÓN

THE HULK

De nuevo un superhéroe estrena juego en GC y esta vez dará mucho que hablar. Porque Hulk llega con una aventura de acción, y disfrutará de un entorno totalmente interactivo donde podrá subirse a los coches, romper edificios o usar farolas como armas. Además, se han cuidado mucho los movimientos del personaje que dispondrá de múltiples habilidades para ir dando mucha caña en todas las misiones. Pronto disfrutaremos de una mezcla de destrucción y de luchas extremas con los enemigos para demostrar quién es el más fuerte.



¡Que te meto! *Hulk tendrá que demostrar su fuerza en 30 misiones, además de medir su habilidad en minijuegos extra.*



¡A romper! *El que sonríe a cámara es Hulk y sí, está un poco mosca. Menos mal que podrá destruir todo lo que se le antoje en el entorno 3D del juego: coches, árboles, calles...*



Golpes. *El tipo verde siempre de mal humor está dispuesto a no dejar un edificio en pie. En total, Hulk dispondrá de 150 movimientos que habrá que desbloquear.*



La historia. *Como siempre, la forma de hacer justicia de Hulk topará con la policía... El guión será de Paul Jenkins, autor de cómics de reconocido prestigio.*

SUSCRÍBETE A





Tamaño toalla: 100x160 cm.

¡Regalo exclusivo! sólo para lectores de Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA FLIPANTE TOALLA POKéMON





suscríbete y consigue un 10% de descuento + Toalla de regalo por sólo 32,30€

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!

- Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777
  De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
  Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.
- Envía CUPÓN por correo (no necesita sello)
  HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
  20080 San Sebastián (Guipúzcoa)
- Envía cupón por FAX 902 540 111
- E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
- INTERNET www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintento Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una toalla POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.................................. Fecha de Nacimiento.......................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. Para modificar tus datos escribe a Axel Springer España, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**



- GAMECUBE
- OTOÑO
- UBISOFT
- ACCIÓN/PLATAFORMAS 3D

PRINCE OF PERSIA 3

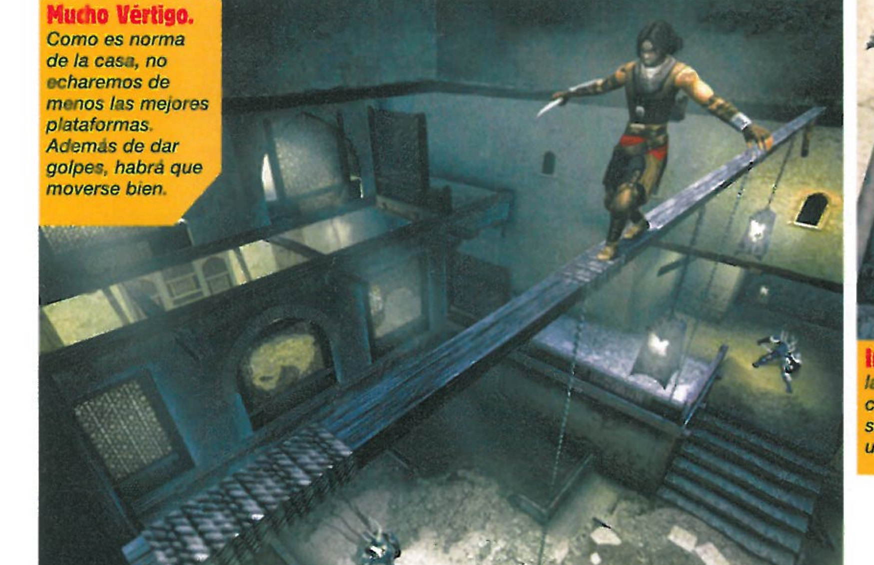
Ubisoft hará realidad nuestros sueños convirtiendo «Prince of Persia» en una trilogía, con la llegada este año de la tercera parte. A su regreso a casa, su reino ha cambiado y el príncipe es capturado. Su amada Kaileena tendrá que sacrificarse y liberar la Arenas del Tiempo para rescatarle. A partir de aquí, nuestro héroe deberá enfrentarse contra un malvado príncipe oscuro que intentará poseerle. Interesante, ¿verdad? Pues unidle la clásica acción trepidante y unas plataformas vertiginosas, y tendremos ¡uno de los juegos del año!



La hora de las tortas. *Los golpes y movimientos volverán a ser totales, pero estarán acompañados de un control de lo más suave. Incluso, dominaremos el paso del tiempo.*



Persia al cuadrado. *Una de las novedades estrella será la opción de elegir entre dos personajes para vivir la aventura. Eso sí, cada uno tendrá sus golpes y habilidades propios.*



Mucho Vértigo. *Como es norma de la casa, no echaremos de menos las mejores plataformas. Además de dar golpes, habrá que moverse bien.*



Impresionante. *Si lo gráficos de la entrega anterior nos dejaron a cuadros, los de la tercera parte serán aún más sofisticados, con una ambientación conseguidísima.*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía completa Metal Gear Solid: TTS.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.



N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Estrategias para Rojo y Verde, Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Los 150 Pokémon de Rojo y Verde.



N.A.: Guía completa Harry Potter 3 de Game Boy.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Fichas de los 212 Pokémon Rojo y Verde.



N.A.: Las claves y secretos de Archi 7 en Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (1ª entrega) + calendario Pkmn 2005.



N.A.: Guías de Los Increíbles y Metroid Prime 2.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (2ª entrega) + Los Increíbles.



N.A.: Guías de Paper Mario y Zelda Minish Cap.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Mapa Archi7 + Mario Power Tennis.



N.A.: Guías de Metroid Prime 2 + Zelda Minish Cap.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Pokédex + Pokémon Dash.



N.A.: Guía de Kingdom Hearts GBA.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Pokédex Kanto + Pokédex Nacional.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Solucionaremos los problemas a todos los entrenadores!!

1.000 TRUCOS POKéMON

para todas las ediciones

Rojo, Verde, Rubí, Zafiro, Azul, Colosseum, Stadium… ¡el mes que viene tendréis los mejores trucos para todas las ediciones!! ¡¡Estad preparados, habrá más de 1.000!!

¡ATENTOS A NUESTRO PRÓXIMO
PÓSTER POKéMON
¡VA A SER UN REGALO QUE NO OLVIDARÉIS!



¡¡DESTRIPAREMOS EL PRIMER JUEGO DE DS!!

Por supuesto, no podíamos empezar con más clase: Super Mario 64 DS nos enseñará todos sus secretos, claves y escondrijos. ¡Consigue todas las estrellas!

TE CONTAREMOS...

¡¡Lo que se coció en el E3 sobre la nueva Revolution!!

Estaremos recién aterrizados de Los Angeles con la última hora sobre la nueva consola que prepara Nintendo, Revolution. Y sabrás lo último de DS, CUBE, GBA...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Daniel González, Javier Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente, Javier Salazar, Pedro Ample

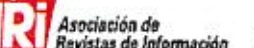
axel springer 

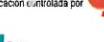
Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

Publicación controlada por 



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

FONDOS ENVÍA WAP33 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494

ej: WAP33 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

TOP

35492 · 36215 · 35502 · 36170 · 36648 · 38879 · 37030 · 35540 · 41490 · 41922 · 44019 (TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER) · 38878 · 39728

35365 · 37177 · 36497 · 36523 (I LOVE YOU) · 35937 · 39095 · 39252 · 39923 · 36000 · 35536 · 35427 · 35485

36518 · 36525 · 36636 · 37607 · 37668 · 36927 · 36155 · 35209 · 39922 · 42206 · 42119 (I LOVE YOU)

NOVEDADES

42740 · 42741 · 42742

42743 · 42744 · 42745

42746 · 42747 · 42748

42749 · 42750 · 42751

...Y MUCHOS MÁS

35497 · 41545 · 35438 · 41038 · 41920 · 39727 · 36455 · 35468 · 35989 · 36335 · 36036

41699 (Mi corazón arde por ti) · 35819 · 36634 · 36613 · 36303 · 45009 (llamada perdida de tu amante / Llamar) · 36524 · 36472 · 36264 · 36283 · 39024 · 39000

SONIBROMAS

ENVÍA **POL82** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL **7808**

si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*

*solo para codigos numericos

TOP SONIBROMAS

77258	Coge el puto telefono cabron!
77281	Cogelo que es tu camello
77287	Coge el telefono que esta sonando
77437	Cogelo de una puta vez
aznar	Aznar
77007	Orgasmo
77143	Descuelga cobarde
77148	Te llama la guardia civil
77257	Manolo cabeza webo
77048	Sirena de policia
77058	Pedo
77121	Es tu jefe no lo cojas
77123	Que alguien me coja!
77450	Coge el telefonooooo
77451	Soy yo el movil
torrente	Torrente
77386	Que poderio tengo en el coño
77441	Es tu jefe para tocarte los huevos
77446	Son tus amigos pa joderte
77453	Coge el telefono que me da la risa
77247	Un poquito de por favor
77339	Tienes un mensaje nuevoooooooo
77176	Españoles Franco ha muerto
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
77435	Osea te cojo el telefono
77178	Cuñaaaaaao
77002	Grito de Tarzan
77594	Avanti
77018	Teléfono antiguo
77419	Por dios trata de cogerlo
77147	A tomar una copita
77045	Harley Davidson
77481	Coge ya el móvil!

SONIBROMAS

boris	Boris
77166	Doctor Maligno
risa	Carcajada
pocholo	Pocholo
77196	Tienes un mensaje nuevo
risita	Cuñaaaaaao
77325	Nos hacemos unas pajillas
77650	Cerco policial
77256	Uuu que es eto?
77253	Soy el puto movil
77116	R2D2
77254	Si sueno pues me coges...
papuchi	Papuchi
77188	Arranca llevo manos libres!
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77484	Estan llamando a nuestro móvil
77194	Aqui llega torrente
77636	Es increible que te suene el móvil
77472	Que soy el telefono cogerme!
77222	Pedos y eruptos
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77639	Ir para nada es tonteria..
77637	Me esta poniendo el vibrador
77334	Grito de Tarzan
77420	Trata de arrancarlo Carlos
77128	Vaa tia vaa
77452	Po favó coge el telefono
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás
77479	Risa bebe
77252	Septimo de caballeria
77299	Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77595	Coge el telefono!
77122	Hola, hay alguien?
77269	Chinita ven aqui
77158	Darth Vader
77177	Se me escucha o no?

SONIDOS REALES

77259	Esta sonando mi telefono
77223	Formula 1
77119	Bebe gracioso
77005	Sonido THX
77000	20th Century Fox
77117	Musica del No-do
77105	Toque militar
77224	El bueno, el malo y el feo
77063	Burro
77217	Gatito
77115	Estoy a punto de correrme...
77068	Chimpance excitado
77064	Caballo relinchando
77038	Pistola 9 mm
77114	Vacas
77151	Imitando sonido movil
77047	Sirena de barco
77052	Erupto bruto
77091	Risa de Thriller
77098	Perro gruñiendo y ladrando
cristal	Cristal que se rompe
77074	Gallo cacareando
77006	Gemidos
77118	Tirando de la cadena del vater
77016	Codigo morse
77075	Gallo
77093	Lobo
77062	Buho
radio	Tuning radio
77078	Gato maullando
77010	Gemidos 2
77036	Tormenta
77096	Leon rugiendo
77060	Risa tonta
77065	Caballo
77066	Cerdo

CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!

Envía CONFIG2 AL 7808

HTTP://WAP.MOVILUNIVERSO.COM

www.MOVILUNIVERSO.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

POLIFONICOS ENVÍA TONOS97 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494

O si lo prfieres puedes llamar al 806 41 69 90

Buscatonos: envia TONOS97 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494

TOP

83705	Zelda
83737	Dragon Ball Z
84064	Darth Vader Marcha imperial
83739	Final Fantasy
84440	El señor de los anillos
83188	Real Madrid
80125	Mortal Kombat
82652	Fiesta Pagana
84937	Kill Bill - Silbido
84759	Gladiator
83750	Super Mario Brothers
83658	Star Wars
84067	El Exorcista
83731	metal Gear Solid 2
80025	The Simpsons
85075	DJ
85083	Aqui no hay quien viva
85103	Baila morena
85662	A toda mecha
85670	Eres un enfermo

NOVEDADES

85663	Yo estoy aqui
85634	Tragicomedia
85631	Miedo
85630	Olvidame tu
85264	Nadie me levanta la voz
85263	Pequeñita
85262	Son sueños
85261	Dentro de mi
85278	Shiver
85279	Candy Shop
85280	It´s like that
85281	Giving you up
85669	Tenemos que hablar
85660	Holiday
85661	Crafty
85664	Has aparecido tu
85665	Si tu quieres
85666	Somos de piedra
85270	Feeling good
85271	Estoy aqui
85272	Al olvido
85273	Daria mi vida
85274	No te merezco
85275	Un dia de tu vida
85276	No me van a hacer cambiar
85277	Switch
85259	Que soy yo para ti

CINE Y TV

84724	El bueno, el malo y el feo
83883	Fraggle Rock
80143	La Pantera rosa
80096	Pulp Fiction
80017	Mision Imposible
80044	Rocky
84231	Bar coyote
84207	El Padrino
80108	Benny Hill
80498	El fantasma de la opera
83834	La abeja maya
80065	Friends
80048	El coche fantastico
84560	Curro Jimenez
80194	Dirty Dancing Time of Life
84692	Rasca y pica
85219	Volkswagen Golf
80074	El equipo A
80014	James Bond
80174	Expediente X
83648	La familia Munster
84940	Sexo en Nueva York
80131	Buffy Cazavampiros
84437	Shin Chan
80023	Austin Powers
84233	La historia interminble
84660	SWAT - Hombres de Harrelson
84697	CSI Las Vegas
83884	El principe de Bel air

VIDEOJUEGOS

83738	Metal Gear Solid
83708	Resident Evil
83700	Crash Bandicoot Warped

DISCO TECNO

80093	Equador
85172	The sound of San Francisco
85048	Enjoy the silence 2004
84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
83814	Satisfaction
84680	Dragostea din tei
85037	Flashdance
84203	Dos gardenias
84973	Call on me
84605	Shin chan dance
85121	Bootsy bootsy boom
85137	Galvanize
84860	Fly on the wings of love
80153	I Will Survive

HIMNOS

82172	Barcelona
84094	Himno de riego
82124	Atletico De Madrid
82123	Athletic De Bilbao
84489	Els segadors
84494	La internacional
82190	Betis
84362	Champions League
84436	Centenario Real Madrid
83258	Sevilla F.C.
84490	Asturias patria querida
84932	Real Sociedad

ESPAÑOLAS

85069	Antes muerta que sencilla
85161	Perdoname
84997	Valio la pena
85158	Volverte a ver
82935	Noches de bohemia
85119	Buscate un hombre que te
84428	Asturias
85260	Brujeria
82247	Cannabis
84993	Precisamente ahora
84642	Angel malherido
85265	Esto es pá ti
84920	Pastillas de freno
84904	Hablando en plata
82364	Chiquilla
84919	Una foto en blanco y negro
82380	Dame Veneno
82886	Ni más, ni menos
85148	Quiero ser tu sueño
84791	La rueca
85252	Nunca volvera
83849	Molinos de viento
84216	La costa del silencio
85085	Por que no ser amigos?
85234	No me toques las palmas que me...
85033	Nada valgo sin tu amor
82284	Color Esperanza
84267	Buleria
85031	No soy un Bastritboy

MOVIL TEMAS ENVÍA TEMA14 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL 7494

2223 · 2607

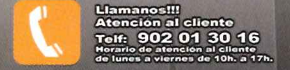
Y muchos más

2253	Miradas de chicas
2570	Delanteras femeninas
2132	Traseros muy sexys
2224	Labios sensuales

XMESSENGER

Tu messenger en tu móvil!!

ENVÍA JAVA63 + UN ESPACIO + 2269 AL 7808



SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 1,2 €/men.+iva Movistar 1,2 €/men.+iva Amena y Vodafone *Precio max/min 806: 1,06 € r.l., 1,357 € r.m.Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atencion al cliente 902 01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902 01 36 33 Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en juegosjava@hotmail.comCompruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonia.